LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

39
ANNO 4
LUGLIO/AGOSTO
1 9 9 7
L.6.500
FRS 9.75
GRUPPO FUTURA
SPEDIZIONE IN ABB. POST. COMMA 26 ART.2, LEGGE 549/95 MILANO

ACE COMBAT 2
NEL BLU DIPINTO DI BLU

SPECIALE E3
TUTTI I TITOLI CHE GIOCHEREMO A NATALE!

LA COPPIA DEL SECOLO
TOMB RAIDER 2 & FIGHTING FORCE

NINTENDO
64
Nintendo
NINTENDO 64
Solo da GIG
2 anni di garanzia
GiG
ELECTRONICS
93.7 mega hertz di velocità 64 bit
LA CONSOLLE PIÙ POTENTE

Sony PLAYSTATION Center

SoftMania

Console & Computer Fan

Sony PSX Euro
299.000

Sony PSX Universale
389.000

DISPONILI:
Vandal Hearts
Dracula X
V-Rally
I.SS Pro • Tenka
versione PAL!

Offerte su:
Joypad
Memory Card
Joystick e tutta
l'accessoristica
SONY

Softmania • Via XXIV Maggio, 131/133
Tel. 0187/777264 • Fax 0187/777264
r.a. ISDN • 19124 LA SPEZIA (Italy)

http://www.quasar.com/softmania

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

DIRETTORE RESPONSABILE
Giampietro Zanga
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Matteo "MBF" Bittanti
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Marcello "Morpheus" Cangialosi, Diego Cortese, Cristiano Gobbi, Fabio "Bio" Massa, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto.
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE:
Nicolas Di Costanzo
CORRISPONDENTE DAGLI USA:
Simone "Didimo" Bregni

GRUPPO FUTURA®

SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
DIREZIONE, AMMINISTRAZIONE, REDAZIONE E PUBBLICITA'
Gruppo Editoriale Futura S.r.l.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
Fo.Li.Graph - Monza (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Spedizione in Abbonamento Postale, comma 26 Art.2, legge 549/95 - Milano Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus* - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.6.500. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni.

FIEG Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI.

Sommario

ATTENZIONE!!!
Ricordiamo numero e orari per l'*hot-line* telefonica: 02/66526289 - martedì dalle 14 alle 16 per consigli tecnici e date di uscita dei giochi; giovedì dalle 14 alle 17 per trucchi e soluzioni. Rammentiamo altresì che è pressoché inutile telefonare in orari che non siano quelli indicati qui sopra. Thanx.

Fighting Force 44

Double Dragon su PlayStation?

Dopo più di un anno di sviluppo, finalmente Core Design sta ultimando il suo attesissimo picchiaduro a scorrimento in 3D: viste le premesse, **Super PlayStation Console** non poteva esimersi dal dare un'occhiata a cotanta beltà e, tanto per gustare, ecco anche le ultime novità su un altro titolo Core attesissimo, *Tomb Raider 2*!

E3 14

Electronic Entertainment Expo '97

Ovvero la fiera videoludica più importante del mondo. Centinaia e centinaia di novità per tutte le piattaforme possibili e immaginabili anche se, ancora una volta, PlayStation (e più in generale Sony con il suo giga-stand) ha fatto la parte del leone.

Speciale 50

Tutto quello che avreste voluto sapere su Sony PlayStation e non avete mai osato chiedere!

La PlayStation è una console fantastica, siamo tutti d'accordo, ma cosa succede quando inizia a funzionare male? Dobbiamo buttarla via e comprarcene una nuova o semplicemente mandarla a riparare? I problemi di surriscaldamento della macchina sono superabili o saremo costretti a subire per tutta la vita salti di traccia da parte del lettore CD? E per quanto riguarda la compatibilità fra PlayStation americane, giapponesi ed europee? Esiste una PlayStation universale? Questo e molto altro nel solito Speciale di **Super PlayStation Console**...

RUBRICHE:

PLAY-GROUND: 6 *L'OPINIONE DEI LETTORI E DI QUEL FOLLE DI MBF.*

FAQ: 12 *DOMANDE E RISPOSTE.*

ANALOGICAMENTE PARLANDO: 24 *TUTTA LA VERITÀ SUL NUOVISSIMO JOYPAD ANALOGICO DI SONY.*

SIMULAZIONI DI FINE MILLENNIO: 32 *TITOLI ORIGINAL-DEMENZIALI CON CUI NUTRIRE LA VOSTRA CONSOLE...*

SQUARESOFT 1997/98: 34 *UNO SGUARDO ACCURATO AI PROSSIMI GIOCHI DELLA CASA PIÙ AMATA DAI NIPPOFILI DI MEZZO MONDO.*

PRIMO PIEDE: 88 *INSERZIONI A GO-GO.*

COGITO ERGO SONY: 90 *ALTRO SPECIALE MONOGRAFIICO: QUESTA VOLTA CI OCCUPIAMO DEI GIOCHI DI CALCIO.*

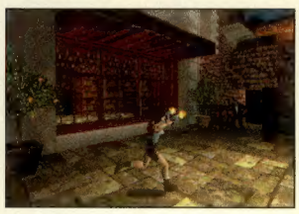
SUPERTRIX: 92 *LA CILIEGINA SULLA TORTA. UN FRITTO MISTO DI TRUCCHI E LA SECONDA PARTE DELLA SOLUZIONE DI C&C.*

PREVIEW:

CRASH BANDICOOT 2 26
HERCULES 27
DRAGONBALL GT 28
FIGHTING FORCE 44
MIDNIGHT RUN 33
NIGHTMARE CREATURES 48
RAPID RACER 42
THE LOST WORLD 40
TOMB RAIDER 2 38

REVIEW:

ACE COMBAT 2 68
CARNAGE HEART 72
FORMULA CIRCUS 84
K1 THE ARENA FIGHTERS 76
NANOTEK WARRIORS 87
OVERBLOOD 67
POWERPLAY HOCKEY '97 64
PSYCHIC FORCE 78
RUNABOUT 82
SWAGMAN 56
TIGER SHARK 86
TOKYO HIGHWAY BATTLE 85
TRANSPORT TYCOON 80
V-TENNIS 62
WARGODS 66
WCW VS THE WORLD 60
WILD ARMS 74



Editoriale

Press Start to Play(Station)

Di ritorno da Atlanta, di certezze ne abbiamo poche, ma buone. La primadonna PlayStation è sempre più al centro del palcoscenico, le altre piattaforme (Saturn *in primis*) sono state relegate al ruolo di mere comparse. Sviluppatori da una parte e pubblico dall'altro stanno dedicando al 32-bit Sony un'attenzione crescente, il che ha provocato diversi attacchi di bile ad Howard Lincoln, presidente di Nintendo of America. Le vagonate di titoli a 32-bit che per altro non siamo ancora riusciti a metabolizzare completamente confermano nel complesso lo stato salute dell'industria videoludica, che dopo l'appannamento del bienno '93-94 è tornata a muovere un volume di affari paragonabile a quello dell'industria del cinema.

Per la prima volta abbiamo visto titoli pensati non solo per vendere, ma anche per essere giocati veramente. Moltissimi *sequels*, come sempre, ma anche prodotti originali e intensi tanto sul piano formale quanto a livello interattivo. Uno di questi è l'incredibile ***Metal Gear Solid***, un titolo che conoscerete molto bene visto che ne avevamo sottolineato l'incredibile qualità già da tempo, ma segnaliamo anche ***Resident Evil 2, Fighting Force, Abe's Oddyssey, Rapid Racer*** e molti altri. Al di là della standardizzazione e dell'omologazione, non sono mancati titoli fuori dagli schemi, sintomo che l'allargamento della base installata rende più fattibile la sperimentazione. I gusti dei giocatori si stanno facendo più sofisticati, gli utenti si lasciano non si lasciano più incantare dai frizzi e dai lazzi poligonali, un certo cinismo critico - salutare, a nostro avviso - si aggira come uno spettro tra la comunità videoludica.

Quanto a **Super PlayStation Console**, sempre più guida insostituibile al divertimento elettronico targato Sony, attendetevi diverse novità a partire dal prossimo numero. Le risposte al questionario che ci avete inviato in queste settimane ci sono servite per capire meglio le vostre esigenze: speriamo che apprezzerete la nostra prontezza nel soddisfarle. Siamo rimasti impressionati dall'affetto che dimostrate nei nostri confronti. La maggior parte di noi lavora nel settore editoriale ormai da anni, ma nessuno aveva mai sperimentato prima la simbiotica complicità che si è creata tra "chi scrive" e "chi legge". **Super PlayStation Console** è sempre meno una testata del Gruppo Futura e sempre più LA rivista dei lettori. Siamo tutti un po' stanchi - magari un po' meno entusiasti di quando abbiamo cominciato l'avventura - ma potete stare certi che dopo la pausa estiva torneremo a stupirvi con effetti speciali e colori ultravivaci. Resteremo sempre in prima linea, per riportarvi tempestivamente tutte le trasformazioni e le evoluzioni di un paesaggio virtuale che cambia con sorprendente rapidità.

LA REDAZIONE

Software News
novità software dal mondo
Tel. 011.68.12.582 • 011.68.11.131

Orari: da lunedì pomeriggio al sabato
dalle 10 alle 13 e dalle 14.30 alle 19.30

Telefoni: infoline e ordini: **011.68.12.582 • 68.11.131**
fax: 011.68.11.131 - solo ordini urgenti: **0330.71.36.51**

Spedizioni: a mezzo posta espressa o corriere
Internet: softnews@inrete.it

VENDITA PER CORRISPONDENZA
10024 MONCALIERI (Torino) • Via G. Deledda, 18

...I prezzi più bassi d'Italia, ora anche nel nuovo punto vendita!

Fantastici giochi a partire da L. **59.000**

PSX Pal L. **299.000**
PSX Universale L. **399.000**

2 EXTREME EURO
4-4-2
ADIDAS POWER SOCCER
AIR COMBAT
ALIEN TRILOGY
ALONE IN THE DARK 2
AQUANAUT'S HOLIDAY
AREA 51
BEDLAM EURO
BOBBLE BOBBLE
BOBBLE BOBBLE 2
BRAHAMA FORCE - USA
BROKEN SWORD
BUSHIDO BLADE
BUST A MOVE 2
CARNAGE HEART
CASTLEVANIA X
CHRONICLES OF THE SWORLD
CITY OF LOST CHILDREN
COMMAND & CONQUER
COOL BORDERS
CRASH BANDICOT
CRYPT KILLER - USA
CRITICOM EURO
CYBERIA USA
DARK FORCES
DARK STALKERS
DESCENT 2
DESTRUCTION DERBY
DESTRUCTION DERBY 2
DISRUPTOR
DORAEMON
DYNASTY WARRIORS USA
EARTHWORM JIM 2
EPIDEMIC EURO
FIFA SOCCER 96
FIFA SOCCER 97
FINAL DOOM
FINAL FANTASY TACTICS
FINAL FANTASY VII
FORMULA 1
GOAL STORM 97
GRID RUN
GUNSHIP 2000
HEXEN EURO
HYPER TENNIS
INDIPENDENCE DAY - USA
INT. SUP. SOCCER DELUXE
INT. ADIDAS P. SOCCER
INTER. TRACK & FIELD
JET RIDER
K1 KICK BOXING - USA
KING OF FIGHTERS
KING OF FIGHTERS 96
KING'S FIELD
KRAZY IVAN
LEGACY OF KAIN
LOADED
LOMAX
LUCKY LUKE
MAGIC CARPET
MECHWARRIOR 2 - USA
MEGAMAN 8
MEGAMAN X3
MICROMACHINE V3
MONSTER TRUCK
MORTAL KOMBAT 3
MORTAL KOMBAT TRILOGY
MOTOR TOON GP2
MYST
NAMCO MUSEUM VOL.1
NAMCO MUSEUM VOL.2
NAMCO MUSEUM VOL.3
NAMCO MUSEUM VOL.4
NAMCO. SOCCER
NANOTEK WARRIOR
NBA 97
NBA IN THE ZONE

NBA IN THE ZONE 2
NBA JAM T. E.
NBA LIVE 96
NBA LIVE 97
NBA SHOOTOUT 97
NBA SHOOTOUT 97- USA
NEED FOR SPEED
NEED FOR SPEED 2
NEED FOR SPEED 2 - USA
NFL QUARTERBACK CLUB 97
NFL-GAMEDAY
NHL FACE OFF
NHL FACE OFF 97
ON SIDE SOCCER
PANDEMONIUM
PEAK PERFORMANCE - USA
PETE SAMPRAS TENNIS
PLAYER MANAGER
PORSCHE CHALLENGE
POWER PLAY HOKEY
POWERSLAVE - USA
PUZZLE BUBBLE 2
RAGE RECER
RANMA 1/2
RAYMAN
RESIDENT EVIL
RIDGE RACER
RIDGE RACER REVOLUTION
RIOT
RISE OF THE ROBOT 2
RUSH HOUR - USA
SAGA FRONTIER
SAMURAI SHODOWN
SD GUNDAM G CENTURY
SENTIENT
SENTIENT - USA
SHELL SHOCK
SKELETON WARRIORS
SOUL BLADE
SOUL BLADE - USA
SOVIET STRIKE
SPEEDSTER
SPIDER
SPOT GOES TO HOLLYWOOD
STAR GLADIATOR
STEEL HARBINGER
STREET FIGHTER ALPHA
STREET FIGHTER ALPHA 2
SUIKODEN
SUPER PANG COLLECTION
SUPER PUZZLE FIGHTER 2
SYNDACATE WARS
TAIL OF THE SUN
TEKKEN 2
TENKA
THEME PARK
TEST DRIVE - OFF ROAD - USA
THE LOST VIKING II - USA
THOSHIN DEN2
THOSHINDEN 3
TILT
TIME COMMANDO
TIGER SHARK
TIME CRISIS
TOBAL N. 1
TOMB RAIDER
TOP GUN
TOSHINDEN
TOTAL NBA 96
TOTAL NBA 97
TRUE PINBALL
TUNNEL B1
VANDAL HEARTS
VANDAL HEARTS - USA
VIRTUAL POOL 96
WARHAWK
WIPE OUT
WIPE OUT 2097
WORMS

• Nomi e marchi riportati sono di competenza dei legittimi proprietari. • Tutti i prodotti sono coperti da garanzia.

Grafica: **A. Filigno**

Playground

Mensile di Dialettica Videoludica

SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

"Poi ci precipitavamo giù dalle scale e andavamo a giocare a Space Invaders *in via Garibaldi.*
Lungo la strada Pasquale mi diceva di sentirsi oppresso da problemi esistenziali.
"Sai, mi sento un po' in colpa."
"Per via di tua moglie"?
"Ma va. Sono due settimane che non riesco ad andare oltre i quarantamila punti."

(Giuseppe Culicchia, *Tutti Giù Per Terra*, Garzanti)

Non so da voi, ma qui, a ovest di paperino, fa caldo. Dalla finestra sul mondo catodico scorgo segnali inequivocabili: pinguini che raffreddano l'aria, orsi bianchi che divorano taco gelati (*taco gelati? taco gelati.*), the alla pesca che hanno lo stesso sapore dello Svelto al limone. Potenza degli additivi. Fischietto in background *aifiilguuud aifillfain* mentre il computer mi comunica che non posso scaricare l'ennesimo *avi* Konami perché l'hard disk è pieno. *Ekkekatz*. L'acido ascorbico cola copioso dalle orecchie finendo tra la "g" e la "h" della tastiera. Meno male che uso poco queste due lettere. È estate, anche se dalle finestre aperte di *Mattscape* trepuntozero non si direbbe. Tempo di aggiornamenti. Non mi resta che spalancare le persiane e far entrare bit freschi. Sono immerso in un campo magnetico terrificante. Da un momento all'altro potrebbe aprirsi un varco spazio temporale che mi catapulterà nel reparto surgelati dell'*Ipercoop* di Besana Brianza. Già mi vedo a fianco di un merluzzo *cholesterol free* pronto da impannare. Il mio sogno è finire in uno spot di Capitan Findus. Prima o poi ce la farò. Chi l'avrebbe mai detto? I guru hanno ragione: i nuovi media hanno desincronizzato le nostre attività, il telelavoro ha ridefinito i confini tra tempo libero e tempo di lavoro, ma se ieri Calvino stabiliva in che cosa fosse lecito credere, oggi solo Calvin Klein può dirci cosa è un vestito e cosa non lo è. L'abito non fa il monaco, specialmente se di Baviera. Tecnocultura termo nucleare globale: MTV muore, vive M2, il canale che trasmette video in continuazione, non la poltiglia mediale localizzata e imbastardita fine anni novanta tipo *Singled Out* e *The Real* (yeah, right) *World*. Intanto Pac Man domina le scene videoludiche: la curiosa nostalgia dei giocatori fine anni novanta per un tempo che non hanno vissuto e che viene elevato a oggetto di culto, visto che quelli tradizionali non sono più *trendy*. Cambieranno molte cose. Questo è porco, ma sicuro, come disse una volta il roseo Babe. Tanto per cominciare, in base alle direttive dell'Unione Europea, cambieremo la testata: da *Super PlayStation Console* a *Super senza Piombo PlayStation Console*. Un versione in lingua inglese, *Unleaded PlayStation Console*, è attualmente sul tavolo, dove resterà a prendere polvere fino a nuovo ordine. Questo perchè noi siamo duri e puri e non crediamo nelle sponsorizzazioni. Giammai. Ah, dal mese prossimo, *Mega Console* si chiamerà *Omega Console*. Sto raggiungendo livelli di alienazione preoccupanti. Ieri ero in metropolitana... Un tipo di mi siede davanti... Ha un Pocket Boy in mano e un walkman Sony nelle orecchie. Fin qua tutto bene, del resto infilarsi un Pocket Boy nell'*uregia* non è semplice. Butto gli occhi sul visore a LCD, rimango interdetto, non riesco a vedere l'immagine - l'ideale sarebbe cambiare inquadratura, ma ho lasciato il pad a casa - , mi sposto in avanti con fare indifferente, niente, il sonoro è a zero e non posso intuire di che titolo di tratti... Comincio a innervosirmi... Scorgo qualche pixel, non basta, maledico la scarsa risoluzione del portatile Nintendo, mi affido - vanamente - al riflesso del finestrino, niente da fare... Sta a vedere che ora scende e non vedo che titolo sia e mi rimane il dubbio per tutto il resto della vita... Comincio a sudare, vorrei grattarmi dappertutto, ora quasi glielo chiedo, ma no, che *loser*, lascio perdere, aspetta! Ora magari si alza e volta il Pocket Boy così riesco a vedere il titolo... Sì! Raccoglie l'*EastPak* e si avvia all'uscita. Riesco finalmente a leggere il nome del gioco: *Nemesis* di Konami. Uno sparatutto! Mi ricordo che devo respirare. Sbuffo una certa quantità di aria e mi tranquillizzo. Si accorge che lo sto guardando. Mi sorride. Rispondo con un leggero imbarazzo. Le porte della metropolitana si aprono. Sono le quattro e diciotto di un martedì qualunque.

MATTEO BITTANTI

Caro Matteo,
vorrei parlare di un tema che mi sta molto a cuore: l'intolleranza che molte persone manifestano verso i videogiochi e, in particolare, della violenza che questi sono da più parti accusati di diffondere fra i loro fruitori. Questo è un fenomeno che è sempre esistito nei confronti del mio-nostro passatempo preferito ma che, a ben vedere, si è manifestato e si manifesta tutt'oggi nei confronti di molte altre attività umane (cinema, fumetti, musica di quasi tutti i generi, televisione, giochi di ruolo...). D'altronde, in un paese dove le uniche due cose realmente intoccabili sono il calcio e la mamma, che cosa ci si poteva aspettare? Intendiamoci, il confronto, la dialettica, lo scambio di idee e di opinioni diverse sono sacrosanti e, anzi, sono necessari allo sviluppo culturale di una qualsiasi società cosiddetta civile. Ma la critica immotivata, prova di qualunque fondamento concreto, basata non sui fatti, né tanto meno su studi scientifici, ma solo su supposizioni spesso infondate, soggettive e di parte, non è proprio la base ideale sulla quale impostare una discussione proficua e intelligente. Ci hanno detto che i videogiochi spingono alla violenza, che generano in chi ne fruisce stati d'animo pericolosi, che rendono asociali, che danneggiano sia il fisico sia la psiche e perfino che fanno tirare pietre dal cavia (vedi *"Sassi, Bugie e Videogames"* di Cesare Fiumi apparso su *Sette*, il supplemento del Corriere della Sera). E la lista potrebbe continuare all'infinito...
Cosa si deve rispondere a questa autentica valanga di non-verità e mezze-verità che hanno come unici effetti quelli di indignare ogni normale videogiocatore (il quale, cestinando con sdegno il quotidiano che contiene l'ultimo articolo demonizzatore dei videogiochi, caricherà nella fida PlayStation *Tekken 2*, immaginando di pestare la faccia occhialuta dello sventurato pseudo-giornalista) da una parte e di allarmare all'inverosimile i genitori di questo (che, in mezzo nanosecondo, staccheranno la spina di PlayStation, provocando un travaso di bile al povero figliuolo innocente) dall'altra. Scherzi a parte, parlando della

mia esperienza personale con i videogiochi, devo ammettere di essere letteralmente cresciuto a pane e *videogames*. Alle medie passavo intere estati a giocare con Commodore 64, facevo scambio di vg e programmi (tutti naturalmente piratati, come si usava allora. I vg erano la mia principale passione (beh, allora sì), amavo esibirmi in spettacolari decapitazioni acrobatiche a ***Barbarian***, giocavo a ***International Karate +***, andavo letteralmente pazzo per i massacri di robot e alieni che era possibile realizzare con ***Turrican***... Insomma, mi dilettavo - da solo o con amici - con una miriade di videogiochi "violenti". Nonostante questo, pur ritenendomi una persona sensibili (ma non facilmente impressionabile), non ho mai risentito di "problemi" psicologici o fisici imputabili all'abuso di *videogames*. Che mi crediate o no, non ho mai cercato di affettare con la motosega il cane del mio vicino come si fa con i cacodemoni di ***Doom***. Allo stesso modo, non ho mai avuto in vita mia problemi di vista/coordinazione psico-motoria, epilessia, vertigini, sonnambulismo, pipì addosso o di quanto altro i mass media siano stati capaci di attribuire come contro-indicazione al consumo di videogiochi. Non ho mai sentito il bisogno di provare mosse speciali o colpi proibiti su chicchessia (beh, a dirla tutta, ai bei tempi un paio di *supplex* sul materasso al mio fratellino, ma questo credo rientri nella normalità) e nemmeno mi è mai venuta in mente la sadica idea di tendere un filo di nylon da una parte all'altra della strada all'altezza del collo per vedere cosa sarebbe successo al passaggio di qualche malcapitato ciclista (è successo veramente a Livorno, città in cui vivo).[1] In definitiva, non sono diventato quel piccolo maniaco/assassino/stupratore/terrorista/kamikaze che alcuni "esperti" e cosiddetti giornalisti dicono che si possa diventare. Al contrario, sono a detta di tutti quelli che mi conoscono, un ragazzo socievole che ama stare in compagnia, che adora fare sport e per niente a disagio nei rapporti con l'altro sesso.

Il motivo per cui io, al pari di tante persone, non sono diventato un *serial killer*, non va tanto ricercato secondo me nell'educazione che ho ricevuto dai miei genitori. Io sono quel che sono grazie - o a causa - della coesistenza di due fattori fondamentali: l'ambiente socio-culturale in cui sono vissuto e il complesso - presente innatamente in noi - formato da equilibrio mentale e principi morali. Come si spiegano, altrimenti, gli innumerevoli "incidenti" verificatisi un po' in tutto il globo, ma soprattutto nel mondo anglosassone, che hanno visto per protagonisti bambini o adolescenti spesso di ottima famiglia? Il tiratore di pietre dal cavalcavia sarebbe comunque diventato pericoloso per sé stesso e per la società anche senza aver speso ore e ore nel bar sotto casa davanti a un videogioco in cui "bisogna far cadere oggetti dall'alto verso il basso, cercando di uccidere il nemico" (da *Sette*). Così come il bambino americano cercò tempo fa di aprire con un coltellaccio da cucina la sorellina "per vedere cosa c'era dentro" avrebbe comunque tentato chissà quale altra violenza anche se i suoi genitori non gli avessero regalato uno di quei pupazzi mostruosi che, una volta aperti, rivelano un contenuto di frattaglie di *slime*. Così come l'altro bambino - anch'esso statunitense - che, ai tempi dell'uscita del primo *Superman*, si gettò dal balcone indossando il mantello rosso del suo supereroe preferito per vedere se sarebbe riuscito a volare, avrebbe prima o poi trovato il modo di mettere a repentaglio la sua vita, anche senza l'influenza di quella pellicola cinematografica.

Naturalmente, in entrambi i casi la colpa venne facilmente scaricata sugli "oggetti devianti" (giocattoli e film), senza nemmeno avanzare l'ipotesi che magari, la responsabilità potesse invece venire divisa tra i genitori, responsabili di non prendersi sufficiente cura dei loro figli e della società in cui viviamo, che ci bombarda quotidianamente, attraverso i mass media, con esempi negativi e scene di violenza tutt'altro che fittizie. Per questi motivi sono convinto che l'evidente instabilità emotiva dimostrata da queste persone sarebbe prima o poi venuta a galla.

Questo per quanto riguarda il problema della violenza. Per quel che concerne l'isolamento a cui ridurrebbero i *videogames* negli individui più fragili e sensibili, il discorso è a mio avviso molto più complesso. Ho precedentemente parlato di "mezze verità", riferendomi a quanto i mezzi di informazione diffondono riguardo agli effetti dei videogiochi nei loro fruitori. Riconosco, infatti, che - se è vero che i videogiochi non possono modificare l'indole delle persone - è altrettanto vero che certi mezzi possono acuire l'isolamento e la solitudine degli individui. I videogiochi non sarebbero causa di asocialità, ma solo uno strumento amplificatore dell'asocialità, come potrebbero esserlo la televisione, il cinema, la musica, generalmente considerati innocui, ma che, fruiti in maniera eccessiva dal singolo individuo, possono portare al suo isolamento dal resto del mondo. Per concludere, il mio modesto consiglio è videogiocate pure quanto volete, ma se possibile, fatelo in compagnia - vedrete che è molto più divertente - e soprattutto, quando vi accorgete che il vostro videogioco vi sottrae tempo che potrebbe essere utilizzato per uscire con la vostra ragazza o per andare a fare un po' di sport con gli amici, spegnete la console e fiondatevi fuori di casa a VIVERE veramente.

Giuseppe Conti (GIG)
Livorno

PS: Il titolo di uno dei romanzi basati sulla saga di **Doom** è "*Infernal Sky*" e non "*Internal Sky*", per la precisione...

Un primo fattore da mettere in evidenza è la ricorrente tendenza della stampa a spiegare comportamenti socialmente deviati a partire da fattori estrinseci, come il tipo di letture o i passatempi preferiti. Il caso di Tortona richiama immediatamente alla memoria la vicenda che ha visto protagonista Pietro Maso, nel '95. Stessa reazione da parte dei media: trovare un facile capro espiatorio per mettersi a posto la coscienza.

*Ora, gli effetti della fruizione videoludica a livello fisico sono noti: le patologie più comuni riguardano attacchi di epilessia fotosensibile nei soggetti già predisposti (il medesimo inconveniente si può verificare anche durante la normale fruizione televisiva). In secondo luogo, uno sforzo fisico prolungato può causare la lesione di particolari muscoli e legamenti del polso. Si è parlato molto in questi ultimi mesi della sindrome del tunnel carpale che, in mancanza di cure adeguate, può portare alla paralisi della mano o a un suo indebolimento cronico. Anche in questo caso dobbiamo sottolineare che il disturbo non è diffuso solo tra i fruitori videoludici, ma anche tra i giocatori di squash, tra i pittori, gli stenografi e persino gli scrittori, ed è noto da molti secoli. Infine, alcuni studiosi sostengono che l'esposizione prolungata ai videogiochi provocherebbe una diminuzione netta della lubrificazione oculare, causando fastidiosi disturbi a chi porta lenti a contatto, problema che può essere attenuato grazie a un comune collirio o al buon senso. Molto meno chiari sono gli effetti della fruizione ludica a livello psicologico, per questo andrebbero condannati sia i demonizzatori, sia gli assolutisti integrali. Entrambi peccano infatti di superficialità e presunzione. Una delle credenze più diffuse è che la fruizione protratta nel tempo di videogiochi violenti determini uno sviluppo anormale di aggressività da parte dei giocatori. L'idea è tutt'altro che nuova: ciò che è cambiato è la tecnologia. A cavallo tra gli anni sessanta e settanta, George Gerbner, a capo del gruppo di ricerca dell'***Annenberg School of Communications*** *dell'Università della Pennsylvania indagava il ruolo socializzante dei media e gli effetti della fruizione televisiva sul pubblico. Gerbner attribuiva al medium televisivo e ai generi di* ***fiction*** *in particolare, la funzione di principale costruttore di immagini e rappresentazioni mentali della realtà sociale. Lo studioso americano attribuiva alla televisione caratteri peculiari che la rendono più pervasiva e potente di ogni altro media. In altri termini, più ore un soggetto trascorre nel "mondo" televisivo, più assimila concezioni coincidenti con la rappresentazione televisiva della cosiddetta realtà. I forti fruitori di TV assorbono quelle che Gerbner definisce* ***television answers****: immagini della realtà sociale congruenti più con i contenuti televisivi che non con i reali trend presenti effettivamente nella società. Ne consegue che i forti consumatori di TV e coloro che la guardano poco percepiscono il mondo assai differentemente. In base a questi presupposti, Gerbner elabora il modello coltivazionale: la televisione ha la funzione di "coltivare" le immagini del reale, produce acculturazione e sedimenta sistemi di credenze, rappresentazioni mentali e atteggiamenti.*

Sorge spontaneo domandarsi se il modello interpretativo di Gerbner possa essere applicato anche all'universo videoludico. L'evoluzione tecnologica permette oggi di visualizzare sul monitor immagini fotorealistiche animate. I videogiocatori osservano e si muovono un piccolo mondo in ***full motion*** *o in* ***computer graphics****. Se è vero che l'universo simulato differisce radicalmente dal cosiddetto mondo reale - sia per quanto concerne il tipo di eventi, sia per il tipo di interazione possibile - è chiaro che i videogiocatori sono protagonisti di uno spostamento di realtà. Sebbene è difficile credere che non ne siano consapevoli nel momento stesso della fruizione, resta un'incognita sugli effetti a lungo termine. Nessuno può dire con certezza se le intense e ripetute sessioni videoludiche possano alterare la percezione del reale. Non è chiaro nemmeno se le rappresentazioni simulate, vengano fruite e richiamate selettivamente*

[1] ***CONFESSA, SEI STATO TU DOPO UNA PARTITA DI TROPPO A MOTO RACER!***

[2] TUTTAVIA, SECONDO I DATI DEL VIDEO STANDARDS COUNCIL RILASCIATI ALL'INIZIO DI MARZO E RIPORTATI DAL SETTIMANALE COMPUTER TRADE WEEKLY, SOLO L'1% DI TUTTI I VIDEOGIOCHI COMMERCIALIZZATI IN GRAN BRETAGNA VEICOLAVANO UN CONTENUTO GIUDICATO INADATTO AI MINORI DI DICIOTTO ANNI.

oppure se gli effetti si sedimentino a livello memoriale fino a riscrivere a livello inconscio la dimensione assiologica o percettiva del soggetto. Gerbner sosteneva che la televisione non "coltiva" semplicemente i sistemi di credenze, ma modifica sistematicamente gli atteggiamenti emotivi corrispondenti ai nuovi sistemi di credenze. In altri termini, la fruizione di programmi televisivi ad alto contenuto di violenza porterebbe gli spettatori a sovrastimare il grado di violenza nel mondo reale, a sviluppare un senso di sfiducia nei rapporti interpersonali e di insicurezza, il che li porterebbe a richiedere immediati e drastici provvedimenti contro la criminalità dilagante. Considerando che la violenza rappresenta un ingrediente connaturato a gran parte dell'offerta videoludica [2], se le conclusioni di Gerbner valessero anche per la comunità dei videogiocatori, di certo non ci sarebbe da stare allegri. Lo studioso americano giungeva a tracciare un identikit del forte consumatore di televisione, descrivendolo in questi termini: "Si tratta di un soggetto che si sottostima costantemente, insoddisfatto nei confronti del proprio tipo di vita, tendente a introiettare ruoli sessuali stereotipati." *Ma il modello coltivazionale di Gerbner contiene un limite che ne compromette la capacità di spiegare in termini convincenti l'effetto della fruizione del medium elettronico. Il "bug", l'errore del sistema teorico consiste in questo: come possiamo essere certi che un determinato tipo di fruizione non sia influenzata da un atteggiamento preesistente? Perché attribuire al mezzo la capacità di determinare delle influenze che in realtà potrebbero essere già radicate nel fruitore? Gerbner pone un rapporto di causa/effetto tra la quantità di fruizione tv e la coltivazione di certe immagini della realtà sociale o di stati emotivi. È però ugualmente ragionevole spiegare la correlazione nei termini di una ipotesi inversa, cioè che gli individui che presentano già livelli elevati di ansia fruiscono maggiormente della televisione. In mancanza di riscontri empirici validi, si potrebbe adottare la stessa argomentazione anche contro i detrattori dei videogiochi. Attribuire al medium interattivo la capacità di ridefinire la cornice contestuale all'interno della quale si muove il soggetto significa mettere tra parentesi tutte le altre forme esperienziali. Significa anche mettere in secondo in piano il ruolo dell'educazione, della famiglia, della scuola, delle relazioni sociali informali. Significa, in altri termini, assolutizzare il potere di un singolo fattore, elevarlo a potenza, considerarlo un capro espiatorio di tutti i mali della società. Ammettendo il ruolo di costruzione sociale del videogioco, non dovremmo tuttavia dimenticare tutta una serie di variabili quali la competenza del fruitore nel trattare l'informazione fruita, la capacità critica e di giudizio, l'esperienza diretta che conferma o smentisce il messaggio ricevuto, il patrimonio culturale e assiologico, l'atteggiamento nei confronti del mezzo, lo stato d'animo nel momento della fruizione etc. Negli articoli pubblicati da quotidiani e periodici si nota un sistematico azzeramento di tutte queste componenti. Peggio, si evince una figura del videogiocatore come soggetto inerme di fronte al messaggio elettronico, vulnerabile a ogni sorta di manipolazione. Si tende a considerare l'impatto del messaggio come diretto, dimenticando i filtri attivati consapevolmente e inconsapevolmente. La pratica videoludica non può certo venire considerata come un'attività unidimensionale, di significato equivalente per tutti i consumatori di immagini animate e interagite. Patricia M. Greenfield, docente di psicologia presso l'Università della California, sottolinea come i videogiochi abbiano maggiore influenza sui bambini rispetto agli adulti in quanto i primi il ragionamento funziona in senso formale-operazionale più dogmatico rispetto a quello più critico dei secondi. I bambini sono più vulnerabili ad accettare e generalizzare i messaggi che fruiscono ignorando quelli che escono dalla stereotipizzazione. Ma la Greenfield mostra anche come i bambini siano perfettamente in grado di distinguere il reale dal simulato. Va tuttavia sottolineato che il testo è stato pubblicato nel 1984, quando la tecnologica videoludica era ancora relativamente primitiva e che pertanto alcune osservazioni della psicologa americana oggi appaiono un po' datate. In compenso, nei primi anni novanta, il ricercatore americano Steven Silvern ha indagato a fondo gli effetti della fruizione di videogiochi violenti su un pubblico infantile, giungendo alla conclusione che* "al termine di una partita, i bambini non dimostrano necessariamente un comportamento anomalo o aggressivo. Nella maggior parte dei casi sono soddisfatti o addirittura rilassati." *Il che è logico, considerando che il consumo videoludico richiede una notevole concentrazione e coordinazione, fattori che determinano un aumento dei livelli di adrenalina. Alla fatica di divertirsi elettronicamente subentra uno stato di relax, l'effetto della catarsi. Sempre negli anni '60, Albert Bandura formulava la teoria del modellamento, che rientra all'interno di una più vasta teoria dell'apprendimento sociale. Il modello teorico cerca di spiegare i processi attraverso i quali persone acquisiscono nuove forme di comportamento. Secondo Bandura, i soggetti ricavano dai media le rappresentazioni e le descrizioni della vita sociale e finiscono per imitarle. I telespettatori, ad esempio, si identificherebbero negli attori dei programmi di* fiction, *della pubblicità etc. imitandone il comportamento anche nella vita reale. Come le altre spiegazioni di tipo psicologico, anche la teoria dell'apprendimento sociale parte dal presupposto che le persone acquisiscono nuovi collegamenti tra particolari condizioni di stimolo presenti nel loro ambiente e modelli di azione stabili (che imparano a compiere) in risposta a quelle condizioni. Tali collegamenti, detti "abitudini" tendono a diventare relativamente stabili o ricorrenti quando vengono in qualche modo rinforzati. Il rinforzo è solitamente una conseguenza della ricompensa oppure l'eliminazione di una situazione stressante. In sintesi, il rinforzo o rafforzamento della relazione tra stimolo e risposta si realizza di solito quando l'adozione di un modello di azione funzionale da parte dell'individuo dà origine a qualche gratificazione. Se una figura modello agisce secondo una particolare forma di comportamento e se questa è identificata come soluzione a un problema o come gratificazione, aumentano le probabilità che venga adottata in una situazione "reale". La domanda che ci poniamo è se gli eroi dei videogiochi possano rappresentare effettivamente dei modelli da imitare: che tipo di relazione ci può essere tra i mondi virtuali di* Duke Nukem 3D *e la routine quotidiana? Il grande limite di questo modello teorico consiste nel fatto che non è detto che determinati atteggiamenti conducano ad azioni prevedibili. Non è infatti lecito pensare che per il solo fatto che nei contenuti dei media (elettronici e non) siano presenti in modo massivo determinate forme di comportamento queste saranno massicciamente adottate. Ai videogiochi viene attribuita la capacità di promuovere comportamenti antisociali. La pratica ludica viene concepita come un'attività fortemente solitaria, asociale, una forma di masturbazione digitale. In realtà, la maggior parte dei videogiochi privilegiano la dimensione collettiva. L'avvento su larga scala del* multigaming-on line *negli Stati Uniti si avvia a ridefinire il concetto stesso di videogioco come pratica sociale, sebbene mediata dalla tecnologia. Questo ovviamente non vale per tutti i videogiochi. Mentre le avventure e i giochi di ruolo mantengono un impianto fortemente letterario e al pari del libro vanno fruiti in modo tendenzialmente individuale, i giochi strategici, gli sparatutto in soggettiva e le simulazioni sportive sono pensate per un tipo di fruizione a carattere relazionale. Altri sostengono che la possibilità di uccidere virtualmente una serie infinita di personaggi sullo schermo comporti un sistematico valore del concetto di "vita" e una ridefinizione di quello di "morte". L'ultimo saggio del televisivo Andreoli (sempre lui),* E la luna darà ancora luce *(Rizzoli), è una riflessione sull'effetto desensibilizzante dei media, tra cui i videogiochi. Lo psicologo ritiene che la società attuale ha attuato una sistematica cancellazione del significato della morte, tanto che oggi "*I ragazzi non hanno alcuna percezione di cosa siano il dolore, l'agonia, la perdita, il lutto... Un sedicenne normale - *sostiene lo psicologo* - millecinquecento o duemila morti al giorno li fa, basta che abbia un videogioco."*

Citando il geniale scrittore *pulp* Thomas Prostata verrebbe da dire che oggigiorno siamo sottoposti a un tale bombardamento di sangue e m****a che talvolta ne usciamo veramente malconci. In ambito videoludico direi che ciò equivale a dire che spesso ci ritroviamo in mano con dei giochi di m****a che ci sono costati fino all'ultima goccia di sangue. Possiedo sia PlayStation che Nintendo 64 e devo dire che tra le diverse decine di giochi che escono quasi settimanalmente solo una piccolissima percentuale si salva dal più completo anonimato. Insomma, ragazzi, mi sono veramente rotto di leggere *preview* esaltanti di giochi in uscita che poi si rivelano completi fallimenti, obbrobri, aborti che non dovevano vedere la luce del sole. Mi sono rotto! *Tenka, Fifa 64*, buona parte dei giochi per Nintendo 64 si sono rivelati dei tonfi clamorosi. Quello che mi dà più fastidio è che non tutti comprano riviste dedicate ai *games*, non tutti sanno che inganni si possono celare dietro a una bella confezione. C'è gente che compra oggi ai propri figli SNES e MD perché i negozianti vogliono svuotare i magazzini e gli rifilano le palle dei costi minori e della grande varietà di giochi. Ho appena riposto in solaio i vecchi giochi per MD e SNES (vuoi la mia classifica? Miglior gioco MD di tutti i tempi: *LandStalker* a pari merito con il primo *Shinobi*. Miglior gioco SNES: *Zelda* a pari merito

con *Super Mario Kart*). Dopo un anno passato su PlayStation e qualche mese con Nintendo 64 posso dire che non c'è paragone! Insomma, i bei giochi sono eterni, ma che mi hanno tenuto sveglio come *Mario 64* o *Resident Evil* non ce ne sono mai stati. Tornando quindi al discorso di partenza: l'industria e il *business* videoludico sono cresciuti a dismisura, ma io mi domando, deve per forza crescere di pari passo anche il cinismo e la carognaggine delle software house? Electronic Arts e Bandai andrebbero abolite per atti osceni in luogo pubblico. Sega ha perso il mio rispetto dopo il bellissimo doppio autogol: Mega CD + 32X. Anche se Konami ogni tanto toppa, devo ammettere che l'antico splendore non è del tutto svanito, anzi... Rispetto anche a Nintendo. Nonostante i continui ritardi ha piazzato N64 con un grandissimo gioco (*Mario*) e buone sorprese (*PilotWings* e *Wave Race 64*). E' vero che la politica dei "pochi ma buoni" è stata parzialmente tradita, ma sento che la pazienza verrà ripagata alla grande. Massimo rispetto, infine, a Namco - che non lascia mai niente al caso anche se non tutti i giochi sono dei capolavori - e Squaresoft.
Finché ci saranno loro, digerire i TANTI capolavori amari e le prese per i fondelli sarà più facile. Tanti Saluti.
Emanuele Bresciani

E vai così, venti righe di sfogo estivo con tanto di massimi rispetti e polemiche un tantinello gratuite sul contenuto dei videogiochi ormai prossimo al vuoto pneumatico, signora mia. Credo che i soli che abbiano compreso il senso della vita siano proprio i neo-acquirenti di Super NES e Megadrive, che si portano a casa vagonate di giochi spendendo poche lire, mentre gli early adopters *(leggi "imbecilli con i soldi") finiscono sempre per prendersi fregature pazzesche. Il che mi fa venire in mente una cosa che c'entra pochissimo, ma che potrei anche spacciare per pertinente se solo mi impegnassi un po'. Ora, non so se ci avete fatto caso, ma in meno di due anni, la piattaforma Sony si è svalutata di quasi il 50% (e si prevedono ulteriori ribassi nel periodo natalizio). Come dire che con la stessa cifra che abbiamo investito due annetti fa per comprarci la nuova meraviglia elettronica, oggi ne potremmo comprare due e ci avanzerebbero pure due, tremila lire per lo Steccalecca. Osservazioni disordinate:*
a) Si tratta forse di una strategia per rilanciare il link-up*?*
b) Sony teme Nintendo e riduce il prezzo della console. Nintendo teme Sony e riduce il prezzo della console. Ora, se Sony si butta nel pozzo, Nintendo che fa?
c) Appartenete alla categoria di quelli che "mangiano il bastoncino di liquirizia insieme al gelato" oppure a quella di coloro che "prima lappano il gelato e poi addentano il bastoncino di liquirizia"?
Ma la vera, grande domanda è: come fa Sony a vendere lo stesso prodotto a metà prezzo e continuare a fare profitto? La risposta ufficiale è che i costi di produzione sono diminuiti sensibilmente. In altri termini, sono state eliminate varie uscite video (quella S-VHS è stata la prima a sparire), sono stati usati materiali più economici etc. Quello che non tutti sanno è che i prossimi modelli di PlayStation verranno commercializzati a novecentonovantanove lire (avete letto bene, 999 lire). La prossima serie non sarà dotata di alcuna presa per collegamenti video, ma di una semplice cannuccia che conterrà dei fili di paglia. Lo chassis *polimerico sarà rimpiazzato da una scatola da scarpe Logan (emulazione trash delle più esclusive Hogan), chiusa con nastro isolante color panna. Invece dello scomodo pad, potremo usare una trackball monotesticolare (nella fattispecie, una biglia di vetro colorata) conficcata in un panetto di pongo. Al posto della* memory card*, avremo a disposizione un pratico e funzionale block notes + matita per ricopiare i dati dallo schermo. Su retro della scatola, pardon, della console, saranno presente svariate prese: per il televisore, per lo stereo e per i fondelli. La nuova PlayStation sarà facilmente modificabile, nel senso che potrà essere aperta e usata come deposito per soldatini scala 1:72, omini del Subbuteo spatasciati e macchinine Hot Wheels che cambiano colore quando immerse nell'acqua (le prime tre volte, poi chi si è visto, si è visto). Per evitare che la console si surriscaldi, Sony ha pensato bene di forare il cartone in modo randomizzato assicurando così la circolazione dell'aria. Trentadue bit? Trentadue bitorzoli. E ricordate: non sottovalutate il potere di Sony PlayStation.*

Ave Matt,
Ieri sono andato da uno dei tanti negozi di videogames che frequento e ho appreso una notizia che mi ha notevolmente rallegrato: il prezzo ufficiale del N64 Pal è sceso a 299.000 lire iva inclusa. Sony pratica questo prezzo sulla sua console da ormai due mesi e sembra che anche Saturn si sia assestato sulla stessa cifra; tutte le tre console vengono vendute senza alcun gioco (anche se l'acquisto di *Mario 64* è praticamente una scelta obbligata se si opta per il nuovo gioiellino della grande N). Siamo dunque arrivati al momento della "Grande Sfida", citando il titolo dell'articolo comparso sul numero 37 di **Super Playstation Console**. In realtà a mio avviso questa sfida non sarà poi così grande: Sony ha già la sua fetta di mercato, Nintendo ha ottimi dati di vendita e per quanto riguarda Sega, il futuro non è poi così nero: l'accordo con la Bandai e un vociferato accordo con Microsoft aprono alla casa nipponica prospettive quanto mai rosee; certo, Saturn non ha venduto quanto PlayStation e non ha le possibilità del N64, tuttavia il diavolo non è poi così brutto come lo si dipinge, Infatti dal punto di vista strettamente tecnico le capacità di Saturn sono potenzialmente superiori a quelle di PlayStation: nei fatti però un'architettura estremamente più difficile da programmare ha impedito la proliferazione del software che si è avuta su PlayStation. In realtà è sufficiente vedere ad esempio *Street Fighter Alpha 2* su SS e SP per capire che Saturn non è assolutamente inferiore, anzi, sul fronte del *bitmap* ha capacità anche superiori a quelle del 32-bit Sony. Sto tuttavia divagando da quello che voleva essere lo scopo della mia lettera: fermarsi un attimo a riflettere sullo stato attuale del divertimento elettronico in generale: sul fronte dei coin-op, la *third-generation* dei *beat'em up* (*Street Fighter III, Virtua Fighter 3* e *Tekken 3*) ha dimostrato (se mai ce ne fosse stato bisogno) che la generale scarsità di nuove idee è ormai divenuta dolorosamente cronica; sono ben poche infatti le software house che si danno alla sperimentazione, e queste poche sono legate a esigenze economiche (leggi: un gioco caratterizzato da un nuovo *concept* potrebbe anche non vendere). Chiariamo subito che non ho nessuna intenzione di criticare gli sforzi che Sega e Capcom hanno profuso nella realizzazione di *Virtua Fighter 3* e *Street Fighter III*, tecnicamente sono veramente ottimi (anche perché girano su hardware da capogiro: *CPS-III* che ci mostra *Street Figter III* monta quasi 100 MegaByte di RAM e non mi

bastano gli zeri per dire quanti poligoni gestisce *Model 3*), e ci sono dei ritocchi che danno quel po' di novità senza nulla togliere al fascino dei predecessori, ma quanto potrà durare tutto questo? Il mercato americano si è stufato subito di ***SFIII*** e credo che i giocatori italiani che hanno avuto la possibilità di giocarlo la pensino allo stesso modo.
Certo, ci potrebbero obiettare che noi videogiocatori siamo incontentabili, che vogliamo sempre più ma senza sapere nemmeno noi bene che cosa; per quello che mi riguarda voglio solo divertirmi, ma è abbastanza difficile divertirsi facendo sempre le stesse cose (o giocando sempre agli stessi giochi, nel caso specifico).
Comunque non voglio andare oltre su questo argomento: secondo me quando saranno stati fatti tutti i possibili rimaneggiamenti, qualcosa di nuovo dovrà uscire fuori per forza, pena l'abbandono da parte dei giocatori... Per quanto riguarda l'*home entertainment*... beh, la situazione è molto più complessa: nel bel mezzo dell'infuriare della lotta tra le gradi case di produzione ci siamo dimenticati che la nuova generazione dell'hardware sta per diventare vecchia. Sony si affanna a tranquillizzare tutti i *playstationisti* sul fatto che il nuovo hardware non uscirà prima del 1999, la Sega viceversa si diverte a dire ai possessori di Saturn: *"State tranquilli che fra un po' potrete COMPRARE una macchina che darà filo da torcere anche al Nintendo 64"*; la cosa migliore la sta facendo Nintendo che si ritrova tra le mani un'ottima macchina e annuncia future espansioni hardware a basso costo (il 64DD dovrebbe costare poco più che una cartuccia secondo fonti della grande N), però di giochi se ne vedono veramente pochini...
E a rendere la situazione ancora più incerta c'è Matsushita con il suo mostro tecnologico in arrivo; intanto una nuova macchina da gioco si sta prendendo lentamente piede tenuta in poco conto da Sega Sony e Nintendo: il PC. È vero che il costo di un PC non è nemmeno paragonabile a quello di una console, che poi non riesce nemmeno a imitare degnamente senza schede 3D e amenità varie, tuttavia sta sempre più entrando nelle nostre case, magari non per giocarci, o perlomeno non solo, e la base istallata cresce in continuazione; è vero pure che l'obsolescenza tecnologica nel mercato del PC è più virulenta che mai, ma questo porterà presto la macchina a divenire competitiva nei confronti delle console nel rapporto qualità-prezzo, e con Microsoft che ha sentito odore di profitti nell'*home entertainment* per PC la cosa è da tenere sott'occhio. E le software house che fanno? "Guadagnano!" mi verrebbe di rispondere, ma il discorso sull'originalità fatto per il settore *arcade* si può benissimo estendere al mercato casalingo; in realtà per quanto concerne le console la situazione è un po' migliore: Sony con *Net Yaroze* e la Sega con il *Saturn Basic* dimostrano di essere ben disposte ad accettare idee fresche in un ambiente che rischia di diventare stantio a breve termine, e la Nintendo, con la sua filosofia dei "pochi ma buoni" sforna titoli ai quali non si può dire niente, e poi con Miyamoto come supervisore di tutti i giochi... Insomma la guerra è quanto mai aperta e personalmente non me la sento di dire "questi vinceranno" né tanto meno "quelli perderanno": nuove macchine si vedono all'orizzonte, ma è tutto molto nebbioso.
E noi che facciamo? Io da buon giocatore voglio divertirmi, ed evito di farmi troppi problemi: se un gioco mi diverte, allora (nei limiti delle mie finanze) lo compro, altrimenti lo lascio a chi piace, e continuerò a fare così anche in futuro; a me poco importa se il Saturn ha venduto meno di PlayStation oppure se per Nintendo 64 non escono 50 giochi al mese, ho comprato PlayStation per ***Resident Evil*** e Saturn per ***Nights***, comprerò il N64 per ***Super Mario 64*** (intanto ci gioco sul N64 di Carlo, un mio amico che già ce l'ha), e se M2 avrà un capolavoro assoluto come quelli citati, allora a suo tempo penserò anche all'M2.
Alla fine comunque la lotta aperta che caratterizza questo periodo dell'era videoludica è tutta a vantaggio di noi giocatori: più il mercato è concorrenziale, più aumenta la qualità dell'offerta; e allora, Guerra Sia!
Va bene, la smetto di annoiarti, scusa la lungaggine, ma tutto questo è servito anche a me per chiarirmi le idee.
Tuo affezionato,
Michele "Icaro" Tomassini
micael@freenet.hut.fi

Caro Matteo, caro Matteo,
la lettera di Luca Maggiolini di questo mese è riuscita, come voleva lui, a farmi innervosire. Spero che quanto scriverò possa delucidare le idee a Luca e a tutti i lettori di **Super**. Inizio con il dare ragione a Luca nel dire che giochi innovativi come ***Super Mario 64*** non ne sono usciti parecchi. Però un gioco come ***Super Mario 64*** ha dettato delle nuove regole per quanto riguarda i *platform*, così come aveva fatto Miyamoto con lo stesso ***Mario*** nel lontano 1989. Nuovi giochi come ***Bushido Blade, Final Fantasy 7, Formula 1, Destruction Derby 2*** dettano delle nuove regole o addirittura creano dei nuovi tipi di gioco. Ad esempio con ***Bushido Blade***, Square è riuscita a inventare un sottogenere nelle simulazioni di combattimento. Con ***Time Crisis***, Namco è riuscita a dare aria nuova alla categoria degli sparatutto in soggettiva, cosa che non fa ***Virtua Cop 2***. In realtà il mercato è in continua evoluzione e i giochi si sorpassano l'un l'altro senza guardare in faccia nessuno. Se non fosse uscito ***Virtua Fighter***, oggi non giocheremo a ***Tekken*** e ***Tobal 2*** etc. PlayStation è una console universale. Quello che voglio dire è che oggi se cerchi un gioco anche dei più strambi nel catalogo PlayStation lo trovi, dal bigliardo al gioco di appuntamenti. I programmatori ancora oggi inventano nuovi generi ludici. Per quanto riguarda il dibattito PC vs console posso solo dire che la differenza tra i due sistemi è destinata a cessare entro un paio di anni, già oggi con le console si può navigare in Internet. Se Sony o qualunque *Hardware House* volesse creare una console capace di competere ad armi pari con un PC a 166 MHz e CD-Rom 16X, stai tranquillo, che se non fosse per il prezzo troppo elevato, la console già verrebbe in vendita. Grazie a Sony, oggi si possono comprare titoli nuovi a un prezzo inferiore alle 100.000 lire. Ecco cosa è riuscita a fare Sony: creare una console ad appannaggio di tutti, una console che la madre e il padre riconoscono perché la trovano tra un televisore, una lavatrice e una lavastoviglie.
Salvo NighTiger Di Fazio
union00047@uol.iunet.it

"PlayStation è una console universale". A questo punto, avanzo una gustosa analogia (che trovate spiccata nella tabella qui sotto) intitolata: "I videogiochi sono morti e io mi faccio un hamburger"...

MC DONALD'S	SONY PLAYSTATION
Logo: "Emme" gialla itterizia che sovrasta scritta bianca su sfondo rosso ketchup	**Logo:** "P" rossa intersecata da "Esse" gialloverdeblu su scritta bianca "PlayStation" in stampatello bianco su sfondo nero
Ideologia: panini e patatine fritte per tutti	**Ideologia:** console e giochi per tutti
Big Mac a 5.900 lire	PlayStation a 299.000
Svariati miliardi di panini serviti	Svariati milioni di macchine vendute
Happy Meal combo con giochino in omaggio	Pad omaggio insieme alla console
Insalata fai-da-te	*Net Yaroze*
Depliant che illustrano il "valore nutrizionale degli hamburger"	Testate ufficiali che illustrano la qualità dei prodotti PlayStation
Cannucce e tovaglioli gratis	Cavi di collegamento giga-costosi
Oltre 150 fast-foodin Italia	Oltre 150 *PlayStation Center* in Italia
Ronald McDonald	Crash Bandicoot
Menu esemplificati collocati sopra le casse	*Display-unit* nei negozi
Offerta differenziati e localizzata nei vari paesi	Offerta differenziata e localizzata nei vari paesi
Trecento panini diversi che hanno lo stesso sapore	Trecento giochi diversi che sembrano tutti uguali
Sponsorizzazioni a manetta	Sponsorizzazioni a manetta
Brufoli e acidità di stomaco	Lettore CD che si impalla

Spazioin

SOFTWARE MULTIMEDIA GAMES

VASTA DISPONIBILITA'
GADGETS
MODELLINI
SAILORMOON
RANMA 1/2 giapponese
GUNDAM

SONY PLAYSTATION CENTER

PlayStation

PLAY STATION NEWS

- MUSEUM 3
- KING'S FIELD
- NHL FACE OFF '97
- Z XTREME
- EPIDEMIC
- SAMURAI SHOWDOWN
- TOTAL NBA 97
- PORSCHE CHALLENGE
- INTERNATIONAL POWER SOCCER
- KING OF FIGHTERS
- SOUL BLADE
- RIOT
- SENTIENT
- CITY OF LOST CHILDREN
- SPEEDSTER
- CARNAGE HEART
- LIFEFORCE TENKA

- MONSTER TRUCKS
- RAGE RACER
- THE FALLEN
- MUSEUM 4
- RAY TRACERS
- RAY STORM
- SINDYCATE WARS
- ALUNDRA
- CRYPT KILLER
- FINAL FANTASY VII
- MICTOMACHINES V3
- MACROSS DIG. MISSION
- SOUL EDGE
- LEGACY OF KAIN
- RAGE RACER
- WINNING ELEVEN 97
- THE CROW

- EXCALIBUR
- DRAGON BALL Z
- BLAST CHAMBER
- VERDE SELVA
- RANMA 1/2
- DRAKULA X
- INT. S. STAR SOCCER DELUXE
- BUSHIDO BLADE
- INDIPENDENCE DAY

ACCESSORI PSX

- LINK CABLE
- MEMORY CARD COLOR
- PAD COMPATIBILE
- PROLUNGA PAD
- VOLANTE MAD KATZ
- PAD COLOR
- CAVO SCART
- MEMORY CARD 1 MEG
- MEMORY CARD 1MEGRF UNIT
- CHIP MODIFICA 14 PIN
- MEMORY CARD 24 MEG

DISPONIBILITA'
PLAYSTATION PAL
a L. 299.000

SUPER PRICE PSX
PLATINUM LINE
L. 49.000

WIPE OUT	DESTRUCTION DERBY
AIR COMBAT	TEKKEN
RIDGE RICE	TOSHINDEN

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

Spazioin via Roma, 39 - 00040 Pomezia Roma Tel. 06/ 91143621 (18 linee r.a.) Fax. 06/91143600
e-Mail: spazioin@programatic.it - Internet: http://www.programatic.it/spazioin

Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari

FAQ

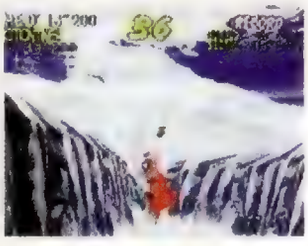
SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

[1] ***EHM... SEI TUTTI NOI - NDMATT***

Carissimo Matteo,
sono un "ragazzino" di 32 anni, insegno Educazione Fisica e sono sempre stato appassionato di *videogames*. Ho avuto un Nintendo a otto bit dotato di pistola Zapper, un Super NES e oggi, dopo molte discussioni con mia mam... ehm, moglie - e grazie al calo di prezzo della console e dei giochi (fattore importantissimo) acquisterò quando sarà finalmente disponibile (ahimè) una PlayStation. Ho sempre giocato un po' con tutto, però mi diverto soprattutto con gli sparatutto a bersaglio, forse perché visualizzo inconsciamente sullo schermo alcuni alunni (non ci sono solo i prof rompi!). Scherzi a parte, è invece grazie a loro se ho potuto giocare molto, scambiare giochi e conoscere **Super PlayStation Console**.
Devo riconoscere che siete imparziali nel giudizio nei giochi e non vi fate molti scrupoli quando c'è un gioco brutto a non consigliarne l'acquisto. Bando alle ciance, ecco le domande:
1) Quali sono i titoli per PlayStation compatibili con una pistola a raggi luminosi?
2) Ho letto su **SPC** numero 34 che *Time Crisis* (Namco) non sarà compatibile con le pistole attualmente in commercio, ma solo con quella prodotta in esclusiva da Namco stessa. Ora, se ogni casa cominciasse a distribuire titoli che richiedono una pistola specifica, l'utente "deficiente" sarà costretto a comprarsi una armeria?
3) *Point Break* è disponibile per qualche console?
Ancora grazie e continuate così,
Alessandro

1) **Lethal Enforcers 1 e 2** *(Konami),* **Horned Owl** *(Sony),* **Die Hard Trilogy** *(Fox Interactive).*
Prossimamente: **Time Crisis e Gun Bullet** *(entrambi Namco).*
2) Non c'è limite al protezionismo ludico e all'avidità delle software house... Va comunque detto che la pistola a raggi luminosi Namco supera di gran lunga i modelli già in commercio (vedi Konami) in termini di precisione. Il **GunCon** *si collega infatti sia alla porta joypad, sia all'uscita video di PlayStation, ossia registra in tempo reale il segnale inviato dal televisore e l'output emesso dalla console ed è per tanto compatibile anche con gli ultimi modelli PlayStation (SHP5500) che non hanno un'apposita uscita video, ma solo la* **multi-out**.
3) E' previsto in esclusiva per Sony PlayStation in autunno.

COOL BOARDERS È STATO UNO DEI TITOLI PIÙ SOTTOVALUTATI DEGLI ULTIMI MESI: SIAMO SICURI CHE LO STESSO NON ACCADRÀ PER IL SEGUITO, CB2: KILLING SESSIONS.



Ciao,
Vorrei parlarvi di un gioco che solo voi avete ben recensito, ma forse non capito fino in fondo: *Cool Boarders*. Senza offesa magari, l'avete già strafinito, ma visto che non conosco nessuno oltre me che l'abbia fatto e che in tutte le persone che lo scoprono (con le dovute dritte) scatta una febbre alla *WipEout*, mi pare giusto rendervi partecipi delle mie scoperte. Innanzitutto esistono altre due piste (*special* ed *extra*) ed altre quattro tavole da vincere. Ci sono tre classifiche di punteggio:
- velocità (tavola *Alpine*)
- totale punti sui salti + totale salto singolo (tavola *freestyle*)
- totale globale (salti più velocità)
Per ogni specialità vinta si ottiene una coppa; vincendo tre coppe su una pista si ha una pista nuova (solo piste media e difficile), vincendo la classifica totale con un certo vantaggio sugli inseguitori si ottiene una tavola nuova, spaziale. Udite udite: frantumando il totale della 5° pista non ho vinto una tavola ma un pupazzo di neve, che al posto della tavola ha una pattumiera a forma di paletta, che fa dai 150 ai 200 km/h di velocità con la tenuta di una *freestyle*! Ma non è finita! Sono riuscito a raggiungere un punteggio massimo su un salto di 1445 punti e rotazioni orizzontali fino a 2360°![1]
Qualche dritta circa il metodo di controllo:
X per saltare dritto
X+ direz.(qualunque) per salto in rotazione
Nota Bene:
- Più a lungo si carica il salto più la direzione, maggiore sarà la velocità di rotazione aerea
- Se appena salti spingi anche il tasto ■ si ruota velocemente e si controlla meglio l'atterraggio.
Esempio: partite tenendo premuti X + ■ + (per es.) ←; sul ciglio lasciate solo la X e spingete **R1** o **R2** quindi lasciate tutto un attimo prima di atterrare
Sperando di aiutare altri *boarders* e non di essere pubblicato per fare il galletto delle Pampas alla faccia di altre riviste che hanno dato al gioco punteggi bassissimi, vi saluto...
Francesco
prof@corelli.nexus.it

Grazie per le dritte, anche se qui in reda abbiamo già sviscerato il titolo di UEP Systems da eoni. In compenso, non stiamo nella pelle per il seguito, **Cool Boarders 2: Killing Sessions** *(30 agosto in Giappone), che butta alla stragrande. Tre volte più esteso del primo episodio, sei modalità di gioco (Snowboarding Combined, Half Pipe, One Make Jump, Free Riding, VS Battle e Practice), possibilità di gioco in link, split screen verticale per la fruzione doppia. Nove tracciati dichiarati più uno segreto, modalità Half Pipe e Freestyle. Hai presente* **Light Years**, *il video dei Jamiroquai?*

Ciao Matt,
come ti butta? Un mio amico sostiene che è possibile usare una sola copia di *Ridge Racer Revolution* su due PlayStation *linkate* e giocare in coppia. Secondo me è un buzzurro cacciapalle. Tu che ne dici?
Roberto
via Internet

Il tuo amico ha ragione. È tecnicamente possibile giocare in due a **Ridge Racer Revolution** *avendo una sola copia del gioco. C'è solo un piccolo problema: si rischia di danneggiare la console. Per attuare il barbatrucco sono necessarie due televisioni, due PlayStation (i primi modelli), un cavetto di collegamento e, badate bene, una sola copia di* **Ridge Racer Revolution**. *In sintesi: inserite una copia del gioco nel lettore CD della prima PlayStation, tenendo premuto il sensore che regola la chiusura della sportellino e lasciatelo aperto. Quando appare il logo del gioco, rimuovete il CD in rotazione e sostituitelo con un normale CD audio, che so,* **Homework** *(Daft*

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

Quali sono i titoli più giocati in redazione, in queste ultime settimane? *Check 'em out...*

ISS PRO

International Superstars Soccer Pro è la migliore simulazione di calcio per Sony PlayStation. Dietro l'interminabile titolo si cela la versione europea di *Winning Eleven '97*. Interamente tridimensionale (a differenza del predecessore *International Superstar Soccer Deluxe*), *ISSP* ha meritato 90% sul numero 37 di **Super PlayStation Console**. Disponibile anche la versione americana, intitolata *Goal Storm '97*.

MICRO MACHINES V3

Ok, ok, sono mesi che ci giochiamo, ma non ci siamo ancora rotti. Quarantotto tracciati, sedici differenti veicoli, tonnellate di divertimento in modalità multiplayer (fino a otto giocatori!), *Micro Machines V3* è indubbiamente uno dei migliori giochi mai apparsi sul 32-bit Sony. Unico vero difetto: i frequenti caricamenti. Disponibile in formato PAL (recensione sul numero 36 di **Super**).

TOBAL 2

Recensito sul numero 37 di **SPC** con un eclatante 90%, il nuovo picchiaduro Square-Soft presenta una formula davvero originale e segna una frattura netta rispetto alla produzione Capcom e Namco. Se a livello grafico non può competere con *Soul Edge*, dal punto di vista del *gameplay* non è secondo a nessuno! Disponibile esclusivamente in versione nipponica (quella europea è prevista per novembre).

Punk) oppure **The Fat of The Land** *(Prodigy). Il sensore deve restare premuto, altrimenti il trucco non funziona. A questo punto, pressate anche il sensore dello sportellino della seconda PlayStation e inserite il CD di* **Ridge Racer Revolution**. *Al termine del caricamento, come per magia, l'opzione del gioco simultaneo sarà selezionabile. Per la cronaca, durante la gara la copia di* **Ridge Racer Revolution** *va lasciata nel lettore CD della seconda PlayStation. In questo modo, la prima PlayStation legge la musica, mentre la seconda carica in memoria il primo livello del gioco. Quando siete stufi del tracciato "Novice" e volete passare al secondo, non vi resta che selezionare il tracciato che vi interessa (Advanced, Expert etc.) poi premere START su entrambe le PlayStation. Quindi, alla comparsa sullo schermo del segnale di caricamento (loading), aspettate che il lettore CD rallenti e swappate velocemente il lettore audio con il gioco. Il vostro tempismo sarà premiato, e dopo aver caricato il tracciato su entrambe le console potrete cominciare a giocare. Il medesimo sistema funziona anche con* **Destruction Derby** *e* **WipEout**. *Ribadisco, tuttavia, che togliere i CD in corsa è il modo migliore per rovinare il meccanismo di lettura della console: il videogioco non vale la candela...*

Ciao MBF,
sono un appassionato di giochi di corsa e non mi hanno soddisfatto né il *Mad Catz* né, tanto meno, il *Per4mer*. Sono o saranno disponibili altri volanti per Sony PlayStation?
Andrea
via Internet

***ASCII si appresta a commercializzare il* Mach 1**, *un volante per PlayStation bianco-panna che sulla carta sembra in grado di sbaragliare la concorrenza. Quattro pulsanti configurabili, controllo analogico e digitale di serie (al pari del modello Sony ha tre modalità, compresa l'emulazione analogica per titoli digitali), pulsante di fuoco programmabile e due pedali separati. Recensione approfondita su uno dei prossimi numeri di* **Super PlayStation Console**.

Ciao a tutti Voi .
Vorrei cortesemente chiederVi alcune cosette :
1) Che fine ha fatto Manfred Trez il creatore di *Turrican*?
2) Sapete se è in programma per qualche console *Turrican*?
Giuliano Brunetti - Catania
via Internet

Manfred Trez e i Factor Five sono al lavoro su* Turrican 64 *per la piattaforma a 64-bit Nintendo.

Caro Matteo,
vorrei sapere se convertiranno *Dragon Ball Z Legend* per PlayStation PAL, o fare la modifica alla mia console e comprarlo in versione Japan. Per favore rispondi al più presto perché già molti negozianti lo hanno terminato. Ti ringrazio e ti faccio i complimenti. Ciao!
Alberto
via Internet

***Ritengo improbabile una distribuzione europea per* Dragon Ball Z Legend**. *Una domanda: vale la pena modificare PlayStation per l'ennesima aberrazione Bandai?*

Redazione di **SPC**,
vi scrivo questa micro-lettera per avvertirvi che, come nel caso di Roberto Anoardo, quando il televisore non supporta in formato videocomposto basta lasciare inseriti nella Play i tre cavetti audio/video (lasciando l'altra estremità "volante") e collegarsi normalmente al televisore con la Scart. Per me e un paio di miei amici ha funzionato (si trattava di modelli di Playstaton modificati) e spero di esservi stato d'aiuto.
Francesco Corsini
via Internet

MACH 1, *IL NUOVO VOLANTE PLAYSTATION (VEDI LETTERA DI ANDREA)*

Grazie per l'hint. Colgo l'occasione per segnalare che il cinque luglio Sony commercializzerà in Giappone un nuovo televisore 25" dal prezzo decisamente abbordabile (meno di settecentomila lire) in grado di decodificare il segnale RGB per PlayStation. Il modello incorpora anche un sistema di amplificazione che esalta i bassi (SDBS, per gli amanti delle sigle). Non è esclusa una distribuzione ufficiale da parte di Sony Italia nel corso del '98. In attesa dell'HDTV...

L'ARCOBALENO
VIDEOGAMES

MAX PUBBLICITÀ SNC T.06/39740473

Lire 99.000

SOUL BLADE	99 000
TEKKEN 2	99 000
FORMULA 1	99 000
VIRTUAL POOL	99 000
SUIKODEN	99 000
RAGE RACER	92.000
INT. START SOCCER PRO	89 000
VANDAL HEART	99.000

Lire 79.900

ALIEN 3	49.900
BUST A MOVE 2	49 900
RIDGE RACER	49 900
FIFA 96	49 900
ROAD RASH	49.900
FADE TO LACK	49 900
RAYMAN	49 900
TEKKEN	49.900

Lire 79.900

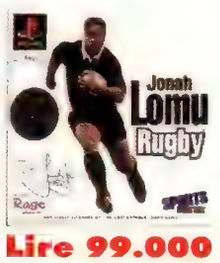
FIFA 97	79.900
MADDEN 97	79 900
NBA 97	79 900
NHL 97	79.900
PGA 97	79.900
RESIDENT EVIL	79 900
TOTAL NBA 97	79 900
SENNA KART	79.900

Lire 79.900

NEED FOR SPEED 2	99 000
REBEL ASSAULT	99 000
DARK FORCE	99.000
DIE HARD TRILOGY	99 000
ACTUA SOCCER CLUB	99 000
JOHAN LOMU RUGBY	99 000
HEXUMED	85 000
ADIDAS INTERNAT	95.000

Lire 99.000

EXTREME PINBALL	69.000
STRIKEPOINT	79 000
BLACK DAWN	79 000
CARNAGE HEART	59 000
RIOT	79 000
GRID RUN	79.000
ON SIDE	79.000
A4 EVOLUTION	79.000



Lire 99.000

V RALLY	89.000
OVERBLOOD	99 000
CITY OF LOST CHILDREN	92 000
TENKA	99 000
MONSTER TRUK	99 000
PERFECT WEAPON	99 000
WRECKIN CREW	92 000
BUBSY 3D	79.900

VIDEOGAMES PER CONSOLE E COMPUTER - PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

Via Cassia, 6/c
Tel. 06/33.33.486

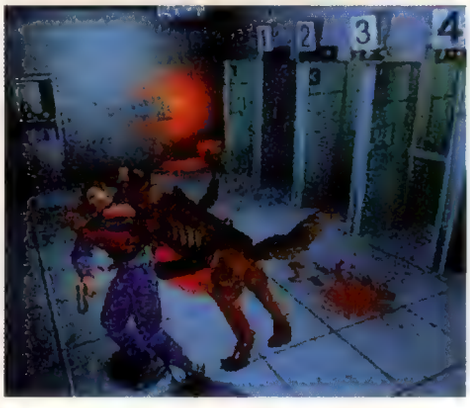
Roma

Via Candia, 56
Tel. 06/397.435.17

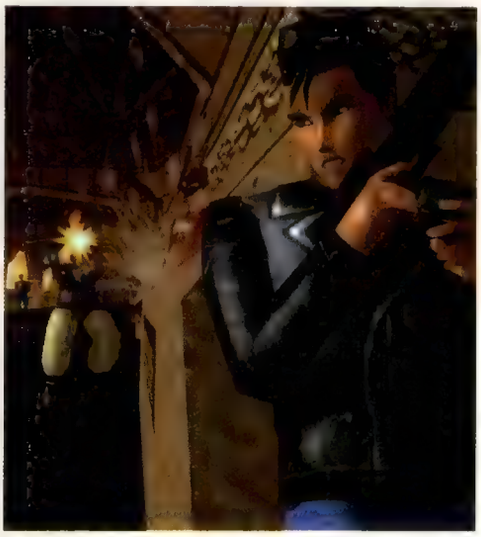
Electronic Entertainment Expo '97

*Immaginate **migliaia** di schermi dal polliciume esagerato. Collegate a questi un numero equivalente di **console, personal computer** e **workstation**. Aggiungete al tutto decine di impianti di **amplificazione** da svariati giga-watt che emettono **bassi stordenti** e fari di **illuminazione** dalla potenza inaudita. Pensate - solo per un attimo - alla quantità di **onde elettromagnetiche** generate da questa centrale elettrica non schermata... Bene, vi siete fatti un'idea dell'*Electronic Entertainment Expo. ***Matteo Bittanti**, uno dei pochi sopravvissuti alla massiva dose di chemioterapia videoludica, ha assistito all'**evento** videoludico dell'anno...*

Se proprio non riuscite ad attendere il qui ritratto* Resident Evil 2, *Capcom vi propone* Resident Evil: Director's Cut. *A settembre per Sony PlayStation.



SI E' SVOLTA dal 19 al 21 giugno nell'umida e afosa Atlanta, la terza edizione dell'*Electronic Entertainment Expo* (*E3*). Capitale economica del sud degli *States*, Atlanta è - al pari della Milano pre-Tangentopoli - una città da bere. *Glu-glu-glu*. La metropoli sudista deve infatti la sua fama alle bollicine della Coca "Piccolo spazio pubblicità" Cola. Il quartier generale della gasatissima azienda americana si trova *downtown*, a poca distanza dagli impressionanti studi di un'altra istituzione atlantina, *Cable News Network* aka *CNN*. Atlanta è una città moderna e dinamica, dotata di un sistema di trasporti molto efficiente (*Marta*) e di un aeroporto secondo solo a Chicago O'Hare per intensità di traffico. Il radicale sviluppo dei primi anni novanta l'ha trasformata da periferia della civiltà a una delle principali aree economiche del paese. Oggi la metropoli possiede servizi più validi e un costo della vita inferiore rispetto alle più gettonate Chicago, Los Angeles e New York. Non sorprende, quindi, che alcune delle maggiori compagnie statunitensi come Lockheed Martin, Southern Bell e Martin Marietta l'abbiano preferita all'entropica area losangelina. Come per la maggior parte delle zone metropolitane americane, anche Atlanta è suddivisa in sezioni a compartimento stagno che separano bianchi e neri, quartieri residenziali e ghetti modello Watts o Compton dai quali è difficile uscire interi, specie la notte. La città non offre molto ai turisti per caso, ma è una cornice perfetta per congressi e manifestazioni di vario genere. Dopo i Giochi Olimpici dell'anno scorso, Atlanta ha strappato ad L.A l'estenuante maratona videoludica dell'*E3*. Sono stati più di millecinquecento i titoli presentati all'*E3*, a conferma dello stato di salute di un'industria che vive di crisi ricorrenti, boom, splash, gnacca gnacca e ciccabum. Lo spazio espositivo coperto dalla fiera era pari a quello occupato da ben 35 campi da football. Il genere più gettonato in assoluto è stato quello degli *action/adventure* (circa il 40% del totale). Tuttavia, l'edizione '97 non passerà probabilmente alla storia per originalità: pochi prodotti validi galleggiavano in un mare di fuffa digitale. Se nelle precedenti edizioni avevamo assistito alla presentazione di piattaforme come Saturn, PlayStation (1995) e Nintendo 64 (1996), quest'anno non si è visto praticamente niente di nuovo sul fronte dell'hardware. Consistente la lista degli assenti ingiustificati: M2, 64DD, Neo Geo 64, la vociferata espansione a 64-bit per Saturn... Alcuni sono stati posticipati, altri non vedranno mai luce. Per la prima volta, inoltre, non sono state annunciate riduzione di prezzo dell'hardware. Tutti gli osservatori di mercato guardano ora a Natale... Sul fronte ludico, sono mancate autentiche sorprese. In primo luogo perché la maggior parte dei prodotti erano già stati annunciati da tempo e abbondantemente trattati su queste pagine. Inoltre, molti titoli presentati come "nuovi" sono già disponibili da qualche tempo in Giappone (vedi ***Final Fantasy VII, Parappa The Rapper*** o ***Ace Combat 2***). Le fiere videoludiche sono un po' come le sfilate di moda: vedi in estate i titoli che poi giocherai in autunno... La stragrande maggioranza dei prodotti erano largamente incompleti, farciti di *bug* e difetti di ogni genere. Molti di questi verranno stravolti nella forma e qualcuno persino nella sostanza, alcuni verranno probabilmente cancellati. Va comunque sottolineato che la qualità media dei titoli sta crescendo: i programmatori stanno



finalmente imparando a sfruttare degnamente l'hardware PlayStation, tanto che i migliori giochi per il 32-bit Sony visti in fiera - ***Resident Evil 2, Metal Gear Solid, Final Fantasy VII*** - potevano competere ad armi pari con il software a 64-bit Nintendo.
A livello tecnico, il PC ha ormai preso il largo. Ho contato più di 150 titoli PC sviluppati appositamente per la scheda acceleratrice *3Dfx*. Alcuni di questi non sono poi così lontani dallo standard coin-op: la differenza tra le versioni PlayStation e PC accelerato dei medesimi prodotti (vedi ***G-Police***, ad esempio), è abissale. Se volete semplicemente giocare compratevi una console. Ma se quello che cercate è tecnologia allo stato puro, investite in un PC. Dindi permettendo...

"Attenzione: i condizionatori d'aria del Georgia Dome potrebbero non essere sufficientemente potenti per dissipare il calore generato dall'aria fritta che sarà senza dubbio generata questo weekend. Vi suggeriamo di bere molti liquidi": questo l'ironico e beffardo invito al pubblico rivolto dalle pervasive pubblicità PlayStation sparse nel gigantesco complesso fieristico del *Georgia World Congress*. Il tormentone Sony della fiera era *"Our games speak for themselves"* ("I nostri giochi parlano da soli"). Risponde per le rime Namco, che si scusa per non aver sguinzagliato donnine scosciate e modelle da playboy nello stand: *"Abbiamo preferito presentare i nostri giochi"*, lo slogan non lascia spazio ad equivoci. Ma la filosofia del "poco fumo e tanto arrosto" non è stata sposata dalla maggior parte degli espositori, che hanno invece preferito stordire gli addetti ai lavori con fumi, raggi laser e manzume assortito. Per qualche strano motivo, le varie etichette credono che basti alzare a palla lo stereo e abbassare la scollatura delle modelle-da-paginone-centrale per attrarre l'attenzione dei visitatori. Per un motivo ancora più strano, la formula continua a funzionare... Sony, che di *pin-up* ne aveva poche, esce comunque a testa alta dalla tre giorni fieristica. PlayStation ha letteralmente dominato le caotiche scene dell'*Electronic Entertainment Expo*, grazie anche alle lacune dei concorrenti. Sega appare ormai in caduta libera e Nintendo ha deluso le aspettative di tutti coloro che attendevano produzioni originali: se dal punto di visto grafico i prodotti a 64-bit appaiono superiori a quelli di PlayStation, sul fronte della giocabilità per i primi - a parte poche eccezioni - non ci siamo. Di Miyamoto, purtroppo, ce n'è uno solo. La maggior parte delle terze parti ha ormai rinunciato a supportare Saturn, privilegiando, nell'ordine, PlayStation/PC e Nintendo 64. Nel corso del 1997, Sega introdurrà contemporaneamente sei titoli per Saturn e PC, il che è sintomatico di una strategia di mercato orientata sempre più a privilegiare hardware non auto-prodotto. In altri termini, se prima la piattaforma di sviluppo era Saturn e il PC riceveva conversioni a sei mesi di distanza, ora il gap temporale è scomparso del tutto. E' probabile che nel 1998 Sega comincerà a produrre giochi esclusivamente per PC accelerato. Sega prevede di introdurre 25 titoli Saturn nel corso del 1997. Le terze parti hanno annunciato circa 75 nuovi giochi, ma sarebbe già un buon risultato se di queste ne venissero effettivamente pubblicate una quarantina. Alcuni analisti ritengono che entro due anni, Sega potrebbe trasformarsi da casa di produzione di hardware e di contenuti a semplice software house (vedi 3DO). Questa ipotesi è stata seccamente smentita dai rappresentanti di Sega durante la conferenza stampa *The Future of the Console* ("Il Futuro delle Console"), ma l'assenza di nuovo hardware, l'annuncio ufficiale circa la mancata commercializzazione di una espansione per Saturn (*"Ci è bastato 32X"*, ha commentato laconicamente Lee McEnany, vice-presidente del settore marketing Sega), fanno pensare. Altri osservatori ritengono che Sega stia prendendo semplicemente tempo in attesa di introdurre una nuova piattaforma sul finire del 1998. M2 di Matsushita non solo non è stato presentato, ma stando alle informazioni riportate da un quotidiano nipponico, la console sembra essere destinata all'oblio. Kanji Eno di Warp ha dichiarato che tutti i titoli previsti per M2 saranno dirottati su PC. Come Konix Multisystem, muore una console che non era ancora nata... Nintendo ha presentato numerose variazioni di ***Super Mario 64***, intitolate ora ***Banjo-Kazooie*** ora ***Conker's Quest***. I titoli sono sviluppati da Rare (*Donkey Kong Country*), hanno in comune un livello tecnico semplicemente spettacolare, anche se entrambi sono chiaramente indirizzati a un audience infantile. Titoli attesi come ***Yoshi's Island 64***, ***F-Zero 64*** e ***Zelda 64*** erano disponibili solo sotto forma di demo non giocabile della durata di pochi secondi. L'assenza del 64DD (*"L'hardware non è stato ancora ultimato, i giochi non sono ancora pronti"*, ha dichiarato Howard Lincoln con sorprendente candore) e l'assoluta

LA VERSIONE PLAYSTATION DI TIME CRISIS INCLUDE TRE AREE DIFFERENTI SUDDIVISE IN DODICI LIVELLI, ALCUNE DEI QUALI INEDITI. IN EUROPA PER IL PROSSIMO AUTUNNO.

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12
(VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189

ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES

M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - MEGA CD - AMIGA - NINTENDO 64 - 32X
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE

CONSOLE PLAYSTATION IN OFFERTA

ADIDAS POWER SOCCER INT. 97	E	74000
ADVENTURES OF LOMAX	E	88000
AGILE WARRIOR	E	78000
AYRTON SENNA KART	E	74000
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	J	78000
BROKEN SWORD	E	78000
BUST A MOVE 2	E	68000
COOL BOARDERS	E	78000
CRASH BANDICOOT	E	84000
DARK FORCES	E	84000
DESCENT 2	E	82000
DESTRUCTION DERBY 2	E	78000
DIE HARD TRILOGY	E	78000
DISRUPTOR	E	84000
EXCALIBUR	E	84000
EXTREME 2	E	68000
EXUMED	E	78000
F 1	E	88000
FIFA 97	E	84000
GOAL STORM 97	U	108000
GUNDAM 0079	J	178000
HARD CORE 4X4	E	78000
HEXEN	E	78000
INDEPENDENCE DAY	U	108000
INTERNATIONAL SOCCER PRO	E	88000
INT. S.S. SOCCER DE LUXE	E	74000
JET RIDER	E	74000
JONAH LOMU RUGBY	E	TEL.
KING OF FIGHTERS 95	E	74000
LEGACY OF KAIN	E	92000
LIFEFORCE TENKA	E	88000
LITTLE BIG ADVENTURE	E	88000
LONE SOLDIER	E	68000
LOST WIKINGS 2	E	90000
MADDEN 97	E	74000
MAGIC CARPET	E	88000
MECHWARRIOR 2	E	88000
MICRO MACHINE V3	E	TEL.

MESE DELLO SCONTO

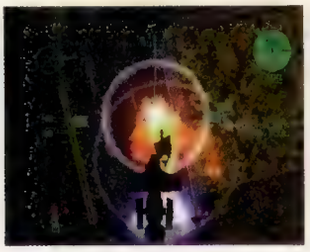
TELEFONARE

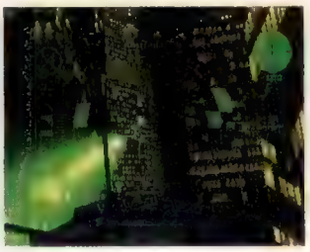
NOVITÀ E OCCASIONI

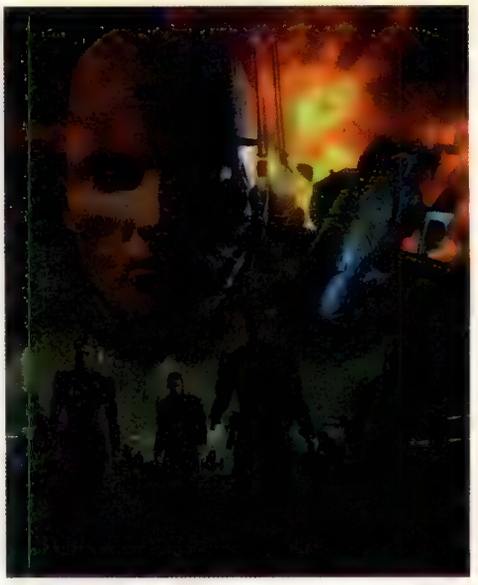
MK TRILOGY	E	68000
MOTOR TOON 2	E	78000
NAMCO MUSEUM 1-2-3	E	TEL.
NBA JAM EXTREME	E	68000
NBA LIVE 97	E	78000
NEED FOR SPEED 2	E	78000
NHL 97	E	78000
NHL FACE OF 97	E	74000
OLYMPIC SOCCER	E	62000
PANDEMONIUM	E	78000
PENNY RACER	E	74000
PGA TOUR GOLF 97	E	78000
PORSCHE CHALLENGE	E	72000
RAGE RACER	E	84000
REBEL ASSAULT II	E	84000
RE LOADED	E	88000
RIOT	E	78000
SAMURAI SHOWDOWN III	E	74000
SIMCITY 2000	E	88000
SOUL BLADE	E	82000
SOVIET STRIKE	E	84000
SPIDER	E	78000
STAR GLADIATOR	E	78000
STREET FIGHTER ALPHA 2	J	84000
STREET FIGHTER ZERO	E	78000
SUIKODEN	E	88000
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	E	74000
TEKKEN 2	E	88000
TILT	E	64000
TIME COMMANDO	E	74000
TOMB RAIDER	E	88000
TOTAL NBA 97	E	74000
TRIPLE PLAY 98	U	99000
TWISTED METAL 2	E	78000
VICTORY BOXING	E	78000
VIRTUAL POOL	E	86000
V - RALLY	E	84000
OCCASIONI DA LIRE		35000

PAGAMENTI DILAZIONATI SENZA INTERESSI
PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI
SPEDIZIONE DELLA MERCE CON MINIMO COSTO
TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA

PREZZI IMBATTIBILI !!!







ingiocabilità delle simulazioni di corsa più attese (***Multi Racing Championship, Rev Limit, Lamborghini 64, San Francisco Rush***) hanno chiaramente favorito PlayStation, la piattaforma più gettonata in assoluto dagli sviluppatori.
I numeri continuano a dare ragione a Sony: gli ultimi dati di vendita rilasciati da una società di ricerca indipendente, TRST, rivelano che la base installata di PlayStation negli *States* è superiore a quelle di Nintendo 64 e Saturn combinate. TRST prevede che il vantaggio di PlayStation sui diretti inseguitori sia destinato a crescere ulteriormente nel corso del 1998. Sony prevede di superare il tetto dei 31.5 milioni di console vendute entro la fine del '98, Nintendo 64 si attesterebbe sui diciotto milioni di pezzi mentre Saturn non supererebbe i 6 milioni. Non sembra esserci spazio per altri competitori...

PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI SCHERMI

In mancanza di nuovo hardware, per la prima volta da molti anni a questa parte, l'enfasi e l'attenzione degli operatori del settore era rivolta quasi esclusivamente al software. Prima osservazione: i prodotti tendevano ad assomigliarsi tra loro (quante decine di variazioni di ***Super Mario 64*** erano in display?). Secondo: non c'era ***Tekken 3***. Terzo: l'offerta più interessante arriva, tanto per cambiare, dalla Triplice: Konami, Psygnosis e Capcom. ***Metal Gear Solid*** (Konami) ha entusiasmato i presenti come nessun altro gioco. Sebbene presentato sotto forma di demo non giocabile, l'incredibile avventura tridimensionale ha superato in qualità tecnica molti prodotti per Nintendo 64. Konami ha anche presentato un video di ***Hybrid Heaven***, una sorta di ***Metal Gear*** per N64 davvero promettente, ma ancora *very very early* (10%?). Nemesi di ***Metal Gear Solid*** è l'altrettanto splendido ***Resident Evil 2*** (Capcom). Il seguito dell'anno ha subito una serie infinita di ritardi, numerose trasformazioni a livello di *gameplay* e di estetica, ma quanto si è visto in fiera lascia facilmente presagire che il gioco sarà un nuovo, dannatissimo successo. ***Metal Gear Solid*** e ***Resident Evil 2*** saranno entrambi commercializzati nel gennaio del 1998, difficile pronosticare quale dei due venderà più copie e guadagnerà più copertine... Restando in Thema, Capcom ha presentato anche ***Resident Evil: Director's Cut***. Si tratta di una versione leggermente migliorata del best-seller che include qualche nuova schermata precedentemente censurata, un demo interattivo di ***Resident Evil 2*** e nuove visuali, avversari ed enigmi. Il gioco, atteso per settembre, occuperà due CD. Davvero niente male - nonostante la bassa risoluzione - ***Time Crisis*** (Namco), completo al 70% e prossimo alla commercializzazione in Giappone. Lo vedremo ad ottobre in Europa insieme al *G-Con 45*, la pistola a raggi luminosi prodotta da Namco. Quanto costerà il *package* "gioco+pistola?" Pronta la risposta dei pierre Namco: "*Meno di una cartuccia per Nintendo 64*". Hmmm, a proposito, avete in cantiere qualche titolo per N64? "*Nope*", replica puntualmente Namco. E non è la sola: nemmeno Capcom aveva un display un solo titolo per la console Nintendo... Tranquilli: Capcom ne ha comunque annunciato uno per la fine dell'anno. Si tratta forse di ***Ghouls'n'Ghosts 64***? ***Resident Evil 64***? ***Street Fighter 3***? Ebbene no, il primo titolo Capcom per Nintendo 64 è un *puzzle game* (sic). Tornando a PlayStation, oltre all'ottimo ***Time Crisis***, abbiamo giocato a ***Point Blank*** (***Gun Bullet*** in Giappone), il secondo sparacchino a bersaglio. Per quanto colorato, divertente, fedele al coin-op, non vale la metà del primo... ***Nuclear Strike*** (Electronic Arts) sembra molto più giocabile di ***Soviet Strike*** anche se la struttura di gioco è sempre quella. ***G-Police***, *shooter* tridimensionale previsto per dicembre, è indubbiamente uno dei migliori titoli presentati. Dosi massicce di ultraviolenza digitale, distruzione totale e un *engine* 3D di ottima fattura sono il biglietto da visita di questo sparatutto che miscela e le atmosfere di *Blade Runner* all'azione frenetica di ***Virtual On***. Nel ruolo di un agente spaziale in missione speciale dobbiamo fermare le forze terroristiche che minacciano la megalopoli. L'azione si svolge all'interno della città, tra enormi grattacieli splendidamente definiti. Pilotiamo un agile Havoc e possiamo ingaggiare scontri aerei spettacolari tra le strutture cittadine. Trentacinque missioni, *full motion video* a manetta, visuali multiple. Notevole anche ***Viper*** (Ocean), il secondo gioco di Neon (***Tunnel B1***), un intenso sparatutto previsto in autunno. ***Armored Core***, presentato sul numero scorso di **Super PlayStation Console**, è un incrocio tra ***Robotech*** e ***Virtual On*** di sicuro impatto. Il titolo, atteso ad ottobre, prevede l'opzione *link-up*. Se vi era piaciuto ***MechWarrior 2***, amerete ***Armored Core***. Restando in tema, Jaleco, altra etichetta che non aveva un solo titolo in display per Nintendo 64, ha presentato ***Project Gaiaray***, ennesimo clone di ***Virtual On*** che si inserisce nel filone dei *mecha games* per PlayStation. Tra le parziali delusioni segnaliamo ***Wild 9's*** e ***Apocalypse*** (Activision), il primo gioco interpretato dall'alter ego digitale di Bruce Willis. Il gioco sviluppato da Shiny alterna sezioni graficamente spettacolari a fasi di gioco piatte e monotone. Il secondo, al di là della *hype* generata da Activision, non sembra vantare lo spessore di ***Tomb Raider***. Considerando tuttavia che entrambi i titoli sono previsti solo per la fine dell'anno, c'è ancora tempo (e spazio) per qualche miglioramento. ***Steel Reign*** (settembre) è una simulazione bellica che ci consente di pilotare un attrezzatissimo carro armato. Il gioco include dieci differenti scenari e un sacco di ultraviolenza digitale. Le aspettative per ***OddWorld: Abe's Oddissey*** non sono andate deluse: il platform/adventure bidimensionale di OddWorld (vedi **SPC #38**) è uno spettacolo. Altri titoli che ci hanno impressionato come ***Tomb Raider 2***, ***Fighting Force***, ***Rapid Racer***, ***Crash Bandicoot 2*** e ***Lost World***, verranno trattati in modo dettagliato nelle prossime pagine.

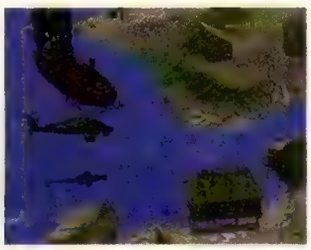
DAI PROGRAMMATORI DI* TUNNEL B1 *ECCO* VIPER *(OCEAN).

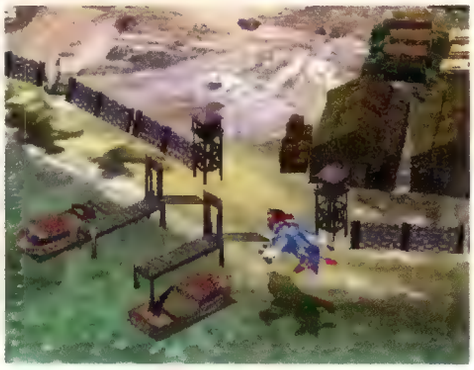
G-POLICE *(PSYGNOSIS)*

IL GIOCO PIÙ ORIGINALE DELL'E3

Dopo ***Carmageddon*** (SCI per PC) un altro titolo farà parecchio discutere l'opinione pubblica per il suo contenuto: stiamo parlando di ***Grand Theft Auto***, gioco in cui dovrete impersonare un criminale senza troppi scrupoli. Nei panni di questo soggetto dovrete quindi rubare macchine (principalmente), consegnare pacchetti dal contenuto sospetto (e molto simile a zucchero a velo...), sparare a destra e manca e così via. ***Grand Theft Auto***, realizzato da DMA Design e distribuito da BMG, è molto ampio: il titolo annoverà più di

NUCLEAR STRIKE *(EA)*





SYNDICATE WARS™

Benvenuti nel futuro

Benvenuto in un inferno urbano di disordine ultra-violento.

Per strade controllate da fazioni in guerra, dove gli innocenti vengono massacrati senza rimorso.

In mezzo a crudeli cyborg e fanatici impazziti, armati con mezzi talmente distruttivi da scatenare l'Apocalisse.

In un mondo senza pietà.

Tutto in italiano

PlayStation

CD ROM

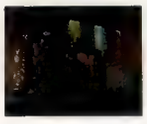
BULLFROG PRODUCTIONS LTD™

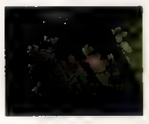
ELECTRONIC ARTS™

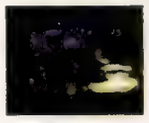
by C.T.O.

http://www.cto.it

Syndicate Wars, Bullfrog e il logo Bullfrog sono marchi depositati o marchi registrati della Bullfrog Productions Ltd negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. PlayStation e PS sono marchi depositati della Sony Entertainment Inc.







APOCALYPSE (ACTIVISION)

200 possibili missioni e un'area di gioco assolutamente enorme piena zeppa di pedoni da schiacciare, automobilisti da minacciare e, ovviamente, poliziotti da cui fuggire. Inutile dire che il tutto è proposto in chiave umoristica ed esasperato all'ennesima potenza (mitiche le sequenze in cui, ad esempio, fate saltare alcune macchine con delle bombe e, una volta giunti i pompieri sul posto per domare l'incendio, rubate bellamente l'autopompa e scorrazzate per la città seminando il panico!). Originale e divertente: i DMA sono un mito.

ESPERIENZE ANALOGICHE

Sony ha presentato la versione occidentale del *controller* analogico che, udite udite, non è dotato del meccanismo di *feedback* (pare per problemi di *copyright* con Atari). Non è chiaro se anche la versione europea subirà l'analoga modifica. In ogni caso, il pad giapponese - compatibile con tutti i modelli di PlayStation - è già disponibile in tutti i negozi. Per quanto concerne il software, erano numerosi i titoli presentati a sfruttare la nuova interfaccia. Sony aveva in display ***Blasto, Cardinal Syn, CART World Series, Cool Boarders 2, Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back, Exodus, Jet Moto 2, NBA Shoot Out '98, NCAA GameBreaker '98, NHL Face Off '98, Porsche Challenge, Rally Cross, Spawn: The Eternal, Steel Reign***. Per quanto concerne le case esterne citiamo: ***Aliens vs. Predator*** (Fox Interactive), ***Apocalypse*** (Activision), ***Colony Wars*** (Psygnosis), ***Critical Depth***

GRAND THEFT AUTO (BMG)

(GT Interactive), ***Croc: Legend of the Gobbos*** (Fox Interactive), ***Descent Maximum*** (Interplay), ***FIFA: Road to the World Cup 98*** (Electronic Arts), ***Fighting Force*** (Eidos), ***Formula 1 '97*** (Psygnosis), ***Forsaken*** (Acclaim), ***G-Police*** (Psygnosis), ***Gex: Enter The Gecko*** (Crystal Dynamics), ***Machine Hunter*** (MGM Interactive), ***Madden NFL 98*** (Electronic Arts), ***MDK*** (Playmates Interactive), ***MechWarrior II*** (Activision), ***Moto Racer*** (BMG Interactive), ***NASCAR 98*** (Electronic Arts), ***Nuclear Strike*** (Electronic Arts). Ma il titolo "analogico" più interessante è un giochino sviluppato da Shiny Entertainment che sarà pronto solo per l'autunno. Il giocatore controlla un minuscolo elicottero e può scegliere se ingaggiare combattimenti contro avversari umani o computerizzati oppure limitarsi a sorvolare placidamente il panorama poligonale. Il gioco, presentato a porte chiuse, è caratterizzato da un concept innovativo. Torneremo a parlarne.

FANTASIE FINALI

Una parte significativa dell'enorme stand Sony era dedicata alla versione occidentale di ***Final Fantasy VII***. Il migliore gioco di ruolo mai sviluppato per PlayStation sarà disponibile il 7 settembre prossimo negli Stati Uniti (la versione europea arriverà entro Natale). Non si tratterà di un semplice adattamento: Sony ha dichiarato che la versione in lingua inglese sarà caratterizzata da alcune modifiche a livello di trama e di interfaccia (il sistema di menu della Materia verrà semplificato, ad esempio). Le versioni occidentali includeranno inoltre un livello di difficoltà più bilanciato nei combattimenti e qualche arma inedita. Saranno inoltre aggiunte delle scene animate che secondo Square *"aiuteranno a comprendere meglio la storia"*. Sony Computer Entertainment of America farà le cose in grande per promuovere il gioco. Verranno distribuiti oltre un milione di CD demo e, a partire da agosto, comincerà la campagna pubblicitaria televisiva. Speriamo, comunque, che non vengano censurate banalmente alcune innocue sezioni, come quella del bordello. Dopo i tagli a ***Soul Blade*** (nella versione europea, non c'è alcun primo piano sul... er... petto di Taki e Sophitia esce dall'acqua indossando una canotta anziché nuda), la cosa non ci stupirebbe. Qualche assente ingiustificato: ***Tales of Destiny*** di Namco, ***Suikoden 2*** di Konami. I rappresentanti delle due case hanno dichiarato che i prodotti sono ancora molto incompleti. Abbiamo comunque visto un interessante clone di ***Zelda*** sviluppato da Blam! (una nuova etichetta che raccoglie alcuni ex-programmatori di ***Legacy of Kain***), ***Monkey Hero***. Il gioco sarà pubblicato da BMG Interactive in autunno. ***Monkey Hero*** include sedici differenti *dungeons* e quattordici boss. Gli scenari sono interamente tridimensionali e le animazioni ottime. La notizia dell'ultima ora è che Working Designs, una software house tradizionalmente legata a Sega, ha annunciato che svilupperà una serie di giochi di ruolo anche per PlayStation. Al momento, tuttavia, non sono state rilasciate ulteriori informazioni... Abbiamo finalmente potuto giocare alla versione americana di ***Breath of Fire III***. La lunga attesa è stata ripagata: il nuovo gioco di ruolo Capcom è davvero eccellente e si difende bene dalla concorrenza (***Wild Arms, Final Fantasy VII, Final Fantasy Tactics, Suikoden***). Grafica eccellente (visuale isometrica e tocchi di classe a 32-bit, ma niente poligoni), interfaccia semplice ed immediata, un vero must per gli amanti

STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI (LUCASARTS) *INCLUDE LA POSSIBILITÀ DI UTILIZZARE SPADE LASER, LANCIAFIAMME, ASCE E PISTOLE FOTONICHE DURANTE IL COMBATTIMENTO.*

degli *action-rpg*. Va segnalato che ***Breath of Fire III*** non è un autentico *sequel* dei precedenti, bensì uno *spin-off*. Capcom promette almeno 60 ore di *gameplay*. L'uscita è prevista per l'autunno. Sempre in autunno dovrebbe arrivare ***Other Life, Azura Dreams*** un nuovo RPG *made in* Konami davvero promettente.

BEAT 'EM UP

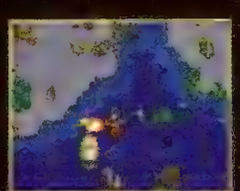
Clamorosa l'assenza di ***Tekken 3*** per Sony PlayStation (controbilanciata, del resto, da quella di ***Virtua Fighter 3*** per Saturn). Namco ha dichiarato che la versione PlayStation sarà commercializzata simultaneamente in Giappone e in Occidente il prossimo Natale, tuttavia allo show non si è visto nemmeno un *rolling demo*. Interrogati circa la possibilità che la versione casalinga venga venduta insieme a un *upgrade*, i responsabili Namco hanno preferito non rispondere. Sembra comunque probabile che ***Tekken 3*** per PlayStation occuperà due CD. Tra le poche sorprese va segnalato ***Star Wars: Masters of Teras Kasi*** (LucasArts), un picchiaduro ad incontri ispirato alla mitologia di *Guerre Stellari* previsto per il prossimo autunno. La versione presentata ad Atlanta era ancora largamente incompleta. Nove i personaggi selezionabili, tra cui Luke Skywalker, Boba Fett,

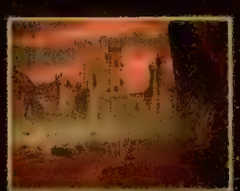
WARCRAFT II
THE DARK SAGA

Il miglior gioco di strategia di tutti i tempi

Tutto in italiano

Preparati alla guerra!





ELECTRONIC ARTS™

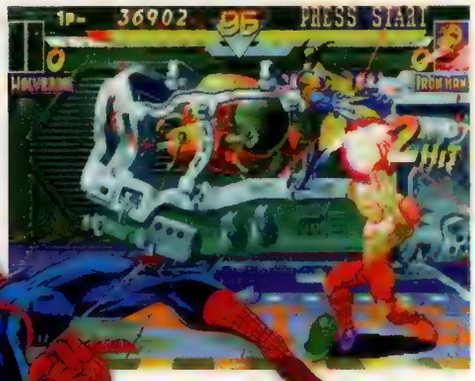
In associazione con:

BLIZZARD™ ENTERTAINMENT

by CTO

http://www.cto.it

Electronic Arts e il logo Electronic Arts sono marchi depositati o marchi registrati della Electronic Arts negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. The Dark Saga, Tides of Darkness e Beyond the Dark Portal sono marchi depositati e WarCraft e Blizzard Entertainment sono marchi depositati o marchi registrati della Davidson & Associates, Inc., negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. SEGA e SEGA Saturn sono marchi depositati della Sega Enterprises Ltd. PlayStation e PlayStation sono marchi depositati della Sony Entertainment Inc. Tutti i diritti riservati.

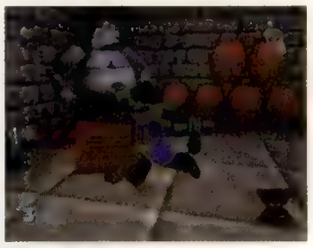


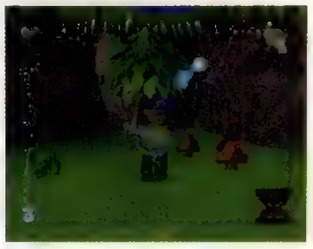
MARVEL SUPER HEROES (CAPCOM)

Han Solo, Chewbacca e Adren Lyn (inedito maestro di Teras Kasi, la suprema arte marziale), mentre Darth Vader sarà il prevedibile boss finale. Il gioco è stato accolto con grande entusiasmo dai fanatici di *Guerre Stellari*, ma tiepidamente dai cultori dei picchiaduro. In effetti, non sembra molto più valido di ***Star Gladiator***. Dopo i fiaschi di ***Dark Forces*** e ***BallBlazer Champions***, LucasArts ha bisogno di riconquistare un po' di credibilità. A proposito di Capcom... La casa nipponica ha presentato ***Street Fighter EX Plus Alpha*** (18 luglio), ***Marvel Super Heroes*** (29 agosto) e ***Super Street Fighter II Collection*** (settembre, contiene ***Super Street Fighter 2***, ***Super Street Fighter 2 Turbo*** e ***Street Fighter 2 Alpha Gold***). Le date si riferiscono al mercato nipponico, le versioni occidentali arriveranno solo il prossimo autunno. Due novità, sotto forma di annuncio. Entro la fine dell'anno vedremo la versione PlayStation di ***Pocket Fighters***, versione *super deformed* di ***Street Fighter Alpha***, mentre è previsto per gennaio ***Darkstalkers 3: Vampire Savior***. Sony ha presentato ***Cardinal Syn*** (gennaio), una sorta di ***Bushido Blade*** dei poveri che include otto combattenti, possibilità di usufruire di magie e scenari piuttosto spettacolari dal pdv grafico. ***Mortal Kombat Mythologies*** (cfr. SPC #38) è un picchiaduro/platform di buona fattura, arricchito da numerose scene in *full motion video*. Nello stand Acclaim, oltre a ***Batman & Robin***, abbiamo finalmente visto ***X-Men***. Il picchiaduro a incontri basato sul collaudato *engine* Capcom è stato egregiamente convertito. Tutti i personaggi del coin-op (Colossus, Wolverine, Magneto etc.) sono stati riprodotti fedelmente. Sony ha introdotto anche ***Beastorizer***, un clone di ***Tekken*** con personaggi animaleschi. Il titolo è previsto per i primi mesi del 1998, quindi è ancora un po' presto per parlarne... Dopo la mancata fusione, Bandai e Sega si guardano in cagnesco. Sony ne ha approfittato presentando nell'immenso stand PlayStation l'atteso ***Dragon Ball GT*** (vedi anteprima), il che significa che il gioco verrà distribuito ufficialmente nel corso dell'anno. Vedremo ***Dragon Ball GT*** anche in Europa? A questo punto, tutto è possibile. In compenso, Sony Computer Entertainment of America ha bocciato ***Digital Mission VF-X***. La cosa non ci sorprende affatto... THQ presentava ***Vs.***, un picchiaduro che vede sedici differenti lottatori suddivisi in quattro gang affrontarsi in scenari più o meno originali. Grafica molto blocchettosa (quando ***Last Bronx*** incontra il Lego), siamo sui livelli di ***Fighters' Impact*** (Taito). Per il resto, abbiamo visto un sacco di *beat'em up* mediocri, sicuramente incapaci di reggere il confronto con ***Bushido Blade*** o ***Tobal 2***.

IN CARDYNAL SYN (SONY) OTTO LOTTATORI DAL LOOK MEDIEVALE SI AFFRONTANO IN 18 SCENARI DIFFERENTI. OLTRE AI COLPI AVVERSARI DOVREMO FARE ATTENZIONE A OSTACOLI AMBIENTALI COME POZZI INFUOCATI E SPUNTONI.

[illegible] Il tema della fiera è stato lo scontro tra ***Crash Bandicoot 2*** e ***Gex 2: Enter the Gecko***. Del primo potrete trovare un'anteprima estesa nelle prossime pagine. Del secondo diciamo subito che è caratterizzato da un'ottima grafica e da animazioni semplicemente spettacolari. La voce di Gex è ancora una volta dell'attore Dana Gould. Di sicuro non è facile assegnare il titolo di migliore *platform* 3D per PlayStation così, su due piedi... Oltre a ***Gex 2***, Crystal Dynamics aveva in display anche ***Pandemonium! 2***. Molto simile al primo episodio - un *platform* pseudo-tridimensionale - ***Pandemonium! 2*** offre più o meno lo stesso tipo di contenuto. Non a caso entrambi i prodotti sono stati sviluppati con l'ausilio del medesimo *engine*. Stessi personaggi (Nikki e Fargus), qualche *power-up* inedito, nuove mosse, ma - a parte gli scenari psichedelici - non sembra radicalmente innovativo...Sony ha inoltre presentato il mediocre ***Blasto*** (novembre), un titolo dal *look* cartoonesco a tratti imbarazzante che ci permette di impersonare Capitan Blasto, un gigione un po' stralunato a metà tra Flash Gordon e Duckman. Il gioco non è suddiviso in livelli o stages, ma si svolge in un solo, interminabile mondo. Davvero eccezionale, almeno dal punto di vista grafico, il nuovo ***MegaMan X4*** di Capcom. Il titolo è previsto in Giappone per il primo di agosto, a seguire in Occidente. ***Psybadek (Featuring Xako and Mia)***, la nuova proposta Psygnosis è un *platform* tridimensionale che ci permette di controllare uno dei due bizzarri personaggi sopracitati. Entrambi cavalcano una sorta di skateboard futuristico capace di galleggiare nell'aria. Scopo del gioco: recuperare l'amico misteriosamente scomparso in scenari del tutto insoliti. Totale libertà di movimenti, accompagnamento sonoro che varia in funzione della drammaticità della situazione, *gameplay* variabile (soluzione di enigmi, azione, raccolta *power up*). ***Psybadek*** include cinquanta livelli suddivisi in cinque mondi, tra cui montagna, giungla e deserto. Uscita prevista: novembre. Ci hanno lasciati abbastanza indifferenti ***Croc: The Legend of the Gobbos*** (Fox Interactive), ***Rascal*** (Psygnosis), graficamente interessante ma penalizzato da frequenti rallentamenti e ***Roscoe McQueen*** (Sony), un gioco nel quale controlliamo un pompiere impegnato a spegnere incendi... Più originale è ***Medievil***, un *action* tridimensionale sviluppato da Millenium. Il giocatore, nei panni di sir Daniel deve rintracciare e sconfiggere il malvagio Zarok. Il tutto richiede l'attraversamento di trenta livelli infestati da 55 mostri differenti. Una specie di ***Ghost'n'Goblins*** tridimensionale. I platform 2D non sono morti. Non ancora, almeno... Namco ha infatti presentato ***Klonoa*** (*aka* ***Kuronoa of Wind - Door to phantomile***), 21 livelli di azione e un *gameplay* della vecchia scuola. Il protagonista è un gattone ben animato che corre da una parte all'altra dello schermo con grazia e agilità. La versione europea sarà disponibile solo nei primi mesi del 1998. Jaleco aveva in display



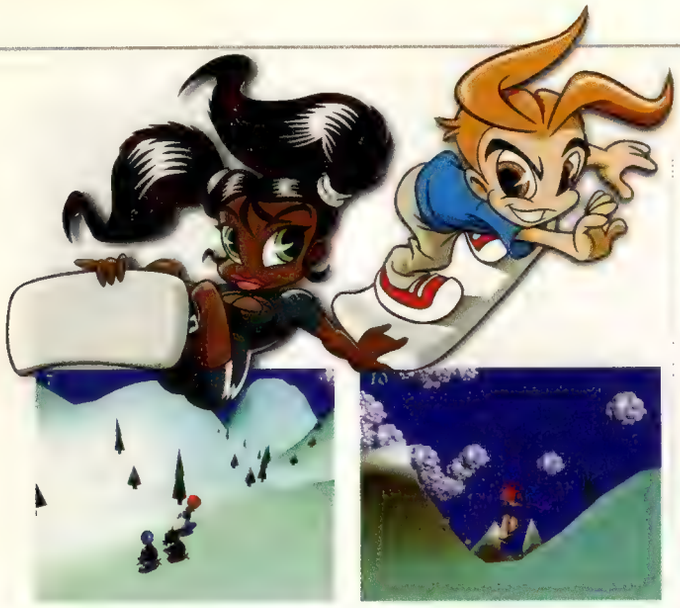


RASCAL (PSYGNOSIS).

Kury Skunk, un gioco di piattaforme a due dimensioni abbastanza originale (Sony sta valutando la possibilità di distribuirlo ufficialmente in occidente). DreamWorks Interactive (***Lost World***) ha introdotto ***Skull Monkeys***, pallido clone di ***Donkey Kong Country*** dal look piuttosto sedicibittiano... Il protagonista di ***Skull Monkeys*** è Kalyman, il protagonista dell'hit per PC, ***Neverhood***. Del progetto si stanno occupando molti dei programmatori di ***Earthworm Jim***. Non a caso, ***Skull Monkeys*** trasuda lo stesso umorismo malsano che avevamo apprezzato nel gioco del verme. A proposito, sebbene annunciato, non si è visto ***Earthworm Jim 3D***...

[illegible] Namco ha presentato l'atteso ***Ghost Zone***, *action* tridimensionale (come vuole il trend) interpretato dal sempreverde Pac Man. Il gioco è composto da quattordici livelli, alcuni dei quali ambientati in scenari subacquei. ***Pac Man: Ghost Zone*** è previsto alla fine dell'estate in USA, a seguire in Europa. A proposito, siamo riusciti a scoprire i titoli del sesto volume del ***Namco Museum***, sottotitolato ***Encore***. L'ennesima raccolta conterrà il leggendario ***Rolling Thunder***, gli sparatutto ***Dragon Saber*** e ***SkyKid***, i poco conosciuti ***Motos*** (bellissimo! - NdSimon), ***Wonder Momo*** e ***King***

DOPO UNA LUNGHISSIMA ATTESA ECCO* X-MEN *(ACCLAIM).



PSYBADEK (FEATURING XAKO AND MIA) *(PSYGNOSIS).*

& Baloon. Delusissimi tutti coloro che si attendevano *Splatterhouse*. Activision ha lavorato per oltre un anno e mezzo a *Pitfall 3D*, ma a vederlo non si direbbe. Nei panni del mitico Harry, il giocatore deve attraversare una serie di scenari tridimensionali *à la Tomb Raider*. Il *remake* del vecchio successo di Crane per Atari 2600 contiene dozzine di livelli segreti. Le animazioni di Harry sono ottime e la grafica in generale non è male (gli effetti di *light sourcing* sono ottimi). Il controllo del personaggio abbisogna comunque di qualche aggiustatina (leggi: è ingiocabile). Non trattenete il respiro fino all'uscita del gioco perché non lo vedremo prima del gennaio del '98... George lo scimmione, Lizzie il lucertolone e Ralph il lupo sono tornati sugli schermi! I protagonisti del mitico *Rampage* sono di nuovo in azione in *Rampage World Tour* (Midway), *update* PlayStation del celebre coin-op fine anni '80. Lo scopo del gioco è sempre quello: distruggere gli scenari urbani di sedici differenti città suddivisi in 130 livelli (+ 14 bonus). La grafica è essenziale ma non spartana e il gioco in sé piuttosto divertente, soprattutto se giocato in coppia. Hasbro Interactive ha sviluppato una versione aggiornata dell'archetipico *Frogger*. Ovviamente, il vecchio *action game* bidimensionale ha subito una radicale trasformazione poligonal-tridimensionale che lo ha stravolto tanto nella forma, quanto nella sostanza. Lo scopo del gioco è sempre quello: traghettare una rana da un punto all'altro dello schermo evitando le numerose insidie del mondo virtuale. *Frogger II: Three-Deep!* è previsto per ottobre.

MEDIEVIL *(SONY)*

The Bombing Islands (Jaleco) è un *puzzle game* che ci permette di controllare un clown bombarolo. Scopo del gioco: far esplodere delle isolette attivando delle bombe a orologeria. Il titolo è stato sviluppato da Boss Game Studios, i creatori di *Spider* e *Top Gear Rally*

ROSCOE MC QUEEN *(SONY)*

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/682.26.35 • Fax 011/606.89.85

INTERNHET: E-MAIL@INRETE.IT

Amici di Gioco
CORSO ROMA 48 - 10024 MONCALIERI
Moncalieri
Torino
Corso Roma, 48

Orario: 9-13,30/15,30-17,30

- prezzi esclusivi per corrispondenza
- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia
- PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

TAMAGOTCHI DISPONIBILE

ULTRA 64 EUROPEO a L. 299.000

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

PLAYSTATION

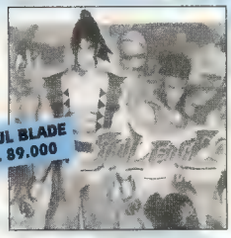
4-4-2	TELEFONARE	RAGE RACER	L. 89.000
PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	OFFERTA	RAMA	TELEFONARE
ACC JOYPAD PAL	L. 49.000	RAVEN PROGECT 3D	TELEFONARE
ACC LINK CABLE PAL	L. 39.000	RAYMAN	L. 79.000
ACC MEMORY CARD PAL	L. 39.000	REBEL ASSAULT 2	TELEFONARE
ACC MOUSE PAL	L. 59.000	RIDGE RACER REVOLUTION	L. 89.000
ADIDAS POWER SPORT SOCCER	L. 89.000	ROAD RAGE	TELEFONARE
AGENT ARMSTRONG	TELEFONARE	ROCKMAN 8	L. 79.000
BIOHAZARD (RESIDENT EVIL)	L. 89.000	SAMURAI SHOWDOWN	L. 79.000
BROKEN SWORD	L. 89.000	SENTIENT	L. 92.000
BUBBLE BOBBLE 2	TELEFONARE	SIM CITY 2000	L. 92.000
BUBSY 3D	L. 79.000	SOUL BLADE	L. 89.000
CARNAGE HEART	TELEFONARE	SOVIET STRIKE	L. 89.000
CASTELVANIA	L. 89.000	SPIDER	L. 82.000
CHESSMASTER 3D	L. 72.000	STAR GLADIATOR	L. 89.000
COMMAND 2 CONQUER	L. 89.000	STREET FIGHTER ALPHA 2	L. 89.000
CRASH BANDICOOT	L. 79.000	SUI KODEN	L. 85.000
CRYPT KILLER	L. 89.000	SUPER PANG COLLECTION	L. 79.000
DESTRUCTION DERBY 2	L. 89.000	SWAGMAN	TELEFONARE
DIE HARD TRYLOGY	L. 89.000	TEKKEN 2	L. 89.000
DISCWORLD	L. 89.000	THE CROW: CITY OF ANGELS	L. 89.000
DISTRUPTOR	L. 85.000	THE NEED FOR SPEED II	L. 89.000
DOOM	L. 69.000	THEME PARK	L. 89.000
DUKE NUKE 3D	TELEFONARE	TOMB RAIDER	L. 89.000
EXTREME GAME	L. 89.000	TOTAL DRIVING	TELEFONARE
EXTREME GAME 2	L. 79.000	TOTAL NBA '97	L. 79.000
F 1	L. 89.000	TRASPORT TYCOON	L. 92.000
FIFA '97	L. 75.000	TWISTED METAL 2	L. 85.000
GUNSHIP 2000	L. 89.000	V-RALLY	OFFERTISSIMA
HEXEN	L. 89.000	VANDAL HEARTS	OFFERTA
INDEPENDECE DAY	TELEFONARE	VICTORY BOXING	L. 85.000
INT. ADIDAS SOCCER 2	L. 89.000	VIRTUAL POOL	L. 89.000
INT. SUPER STAR SOCCER PRO	TELEFONARE	WAR GODS	TELEFONARE
JONAH LOMU RUGBY	L. 89.000	WARHAMMER	TELEFONARE
K1 LEGEND KICK BOXING	TELEFONARE	WING COMMANDER IV	L. 92.000
KING OF FIGHTER	OFFERTA	WIPE OUT 2097	L. 89.000
MADDEN '97	TELEFONARE	Z	L. 89.000
MECHWARRIOR 2	OFFERTISSIMA		
MEGAMAN X3	TELEFONARE		
MICROMACHINE 3D	L. 85.000		
MONSTER TRUCK	L. 85.000		
MOTO CROSS	TELEFONARE		
MOTOR TOON GP 2	L. 85.000		
MUSEUM VOL. 2	OFFERTISSIMA		
MUSEUM VOL. 3	OFFERTISSIMA		
MYST	L. 89.000		
NAMCO MUSEUM VOL. 1	OFFERTA		
NEED FOR SPEED 2	L. 92.000		
NIGHTMARE CREATURES	TELEFONARE		
OLIMPIC GAMES	L. 69.000		
PANDEMONIUM	L. 89.000		
PLAYER MANAGER II	L. 89.000		
PORSCHE CHALLANGE	L. 79.000		
PROJECT X 2	TELEFONARE		
PSYCHIC FORCE	L. 89.000		

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

PlayStation

PLATINUM da L. 42.000

AIR COMBAT PLAT - BUST A MOVIE 2 PLAT - FADE TO BACK PLAT - FIFA 96 PLAT - ACTUA SOCCER PLAT - LOADED PLAT - ALIEN TRILOGY PLAT - RIDGE RACER PLAT - RAYMAN PLAT - TEKKEN PLAT - TOSHIDEN PLAT - WIPEOUT PLAT - DESTRUCTION DARBY PLAT



442 PSX TELEFONARE

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, telefonate al 011/606.89.19

SI EFFETTUA LISTINO RIVENDITORI

UEFA SOCCER *(OCEAN)*

(N64). ***The Bombing Islands*** è probabilmente il *puzzle game* dello show, in assenza di ***Bomberman*** (Hudson non lo ha presentato). Konami aveva in display ***Pointers Point***, una sorta di palla prigioniera elettronica per quattro giocatori che recensiremo sul prossimo numero. Borderbund Software distribuirà in autunno l'attesissimo seguito di ***Myst, Riven***. A distanza di quattro anno dall'uscita del *best seller* per Mac e PC, arriva finalmente il *sequel* della celebre avventura punta-e-clicca. Come nel precedente, anche qui il giocatore si muove all'interno di un mondo tridimensionale visto in soggettiva. Lo scopo del gioco è risolvere una serie di enigmi di difficoltà variabile. A livello di trama, il gioco comincia esattamente dove si interrompeva il precedente: nei panni di Atrus dovremo salvare nostro moglie Catherine rimasta intrappolata nel mondo di Riven. Il gioco è stato sviluppato da Robyn e Rand Miller insieme a Richard Vander Wender e ad altri trenta tra grafici, musicisti e programmatori. ***Riven***, compatibile con il mouse Sony, sarà in vendita a partire da ottobre.
Abbiamo anche giocato a ***Overboard***, un originale simulatore di pirateria (!) marittima. Il gioco ci permette di guidare un galeone e scorrazzare nei mari alla ricerca di navi da predare. Il giocatore controlla un vascello in acque elettroniche infestate da mostri marini, trappole di ogni tipo e navi nemiche. In autunno per PlayStation.

FORMULA 1 '97 *(PSYGNOSIS)*

[illegible] [illegible]

Ocean ha presentato lo spettacolare ***UEFA Soccer*** mentre Psygnosis aveva in display ***Power Soccer 2*** (ottobre), il seguito del sopravvalutato ***Adidas Power Soccer***. Il primo vanta soluzioni grafiche di splendida fattura, il secondo è stato marginalmente migliorato. Nessuno dei due, allo stato delle cose, sembra in grado di superare ***ISS Pro*** di Konami. Lo stesso discorso vale per ***Actua Soccer 2*** (Gremlin): cosmesi migliorata, velocità di gioco più elevata, ma nessuna innovazione di rilievo. Non si è visto l'atteso ***Sensible Soccer 2000***. Il seguito del mitico gioco per Amiga sarà presentato a Londra in occasione dell'*ECTS*. Al momento si sa solo che riprende la visuale di gioco del suo predecessore ma utilizza poligoni al posto dei vecchi sprites.
Konami aveva in display ***Goal Storm '98***, la versione americana di ***Winning Eleven '97 World Cup Edition***, atteso per luglio in Giappone. Giudizio critico: mero *update*. ***NBA in The Zone '98*** è stato presentato sotto forma di demo non giocabile, ma non sembra per niente male. L'edizione '98 di ***NBA in The Zone*** miscela il meglio dei due precedenti episodi. Il *motion capture* ha consentito di ottenere animazioni realistiche dei giocatori. Le statistiche sono ovviamente aggiornate e tutte le squadre della NBA sono disponibili.
Jet Rider 2 (*aka* ***Jet Moto 2***) è, se possibile, addirittura peggiore dell'originale. Cosmesi cubettosa, scenari inconcludenti, giocabilità ai minimi termini.
Decisamente più valido è invece ***Cool Boarders 2*** (UEP Systems per Sony). Il gioco include sette diversi concorrenti, sedici percorsi, diciotto differenti tavole, una modalità di gioco in *link* e un radicale *halfpipe*. Atlus ha presentato a porte chiuse un clone di ***Alpine Racer*** davvero interessante, ***Virtual Skiing***. Il gioco permette di gareggiare su discese montane sia utilizzando sci, sia una tavola da snowboard. Il gioco è eccezionalmente veloce e fluido (molto più di ***Cool Boarders***) e privo di qualsiasi rallentamento. Sony è rimasta molto impressionata da ***Virtual Skiing*** e non escludiamo che lo distribuirà non appena terminato. ***Courier Crisis*** (BMG Interactive) è una sorta di ***Paperboy*** poligonale che strizza l'occhio a ***Road Rash***. Nei panni di un corriere in BMX, dovete consegnare una serie di pacchi da un punto all'altro della metropoli digitale. E' possibile investire o prendere a calci i dannati pedoni... ***Courier Crisis*** ricorda vagamente la sezione di guida di ***Die Hard Trilogy***. Tecnicamente un po' scarso, ma il concept è originale.

[illegible] [illegible]

Formula 1 '97 è il migliore gioco di corsa presentato all'*E3*, il che la dice lunga sullo spessore delle alternative. Il best seller Psygnosis (oltre 60.000 pezzi venduti in Italia) è stato migliorato a livello di grafica e di *gameplay* (leggi: sono stati eliminati i *bug* più gravi). La versione '97 della simulazione di Bizarre Creations include statistiche, scuderie e piloti aggiornati alla stagione '97, diciassette differenti tracciati, tra cui Silverstone (Gran Bretagna), Adelaide (Australia) e Monaco (Monte Carlo). Segnaliamo inoltre che supporterà il doppio *split-screen* (verticale oppure orizzontale), condizioni meteorologiche variabili, nuove visuali (interna con cockpit, laterali), *light sourcing* in tempo reale, spettacolari incidenti (esplosioni e danni visibili sulla carrozzeria come in ***Destruction Derby***), nuove routines di Intelligenza Artificiale, alta risoluzione, doppio commento parlato anche in italiano. Troverete la recensione completa del gioco sul prossimo numero. Electronic Arts ha introdotto ***Nascar Racing '98***, una simulazione sorprendentemente giocabile. Dai creatori di ***Rally Cross*** arriva ***CART***, una gioco di corsa basato sull'omonima competizione automobilistica. Il gioco punta sul realismo e sull'aspetto simulativo, senza riuscirci troppo, a dire il vero. Buone le animazioni (60 *frames* al secondo), dozzine di settaggi possibili, solite inquadrature variabili. Non era invece presente in fiera ***Midnight Run*** (vedi preview), il che la dice lunga sulla fiducia di Konami circa le possibilità di successo del gioco...
Sorprendente e inaspettato, ***Test Drive 4*** (Accolade) arriverà a Natale su PlayStation. La versione completa al 50% che abbiamo visto ad Atlanta, comunque, appare piuttosto promettente. Sviluppato in Inghilterra da Pitbull Syndacate - un team di cui fanno parte alcuni degli autori di ***Destruction Derby*** - il gioco include ben quattordici auto differenti (Corvette Stingray 1969, C5 Corvette1997, Chevrolet Camaro 1969, Chevrolet Chevelle 1970, Pontiac GTO 1967, Shelby Cobra 427 SC 1966, Dodge Viper GTS 1998, Dodge Challenger, Dodge Charger, Plymouth Hemi-Cuda 426, Plymouth GTX, TVR 12-7, TVR Cerbera, e Nissan 300ZX

ACTUA SOCCER 2 *(GREMLIN)*.

TOTAL DRIVIN' *(OCEAN)*.

NASCAR '98 *(EA)*.

BEST PLAYSTATION GAMES AT E3

1.	*Metal Gear Solid*	Konami
2.	*Resident Evil 2*	Capcom
3.	*Final Fantasy VII*	SquareSoft
4.	*Rapid Racer*	Sony
5.	*Tomb Raider 2*	Eidos
6.	*G-Police*	Psygnosis
7.	*Ace Combat 2*	Namco
8.	*Grand Theft Auto*	BMG Int.
9.	*Time Crisis*	Namco
10.	*OddWorld: Abe's Oddyssey*	GT Interactive

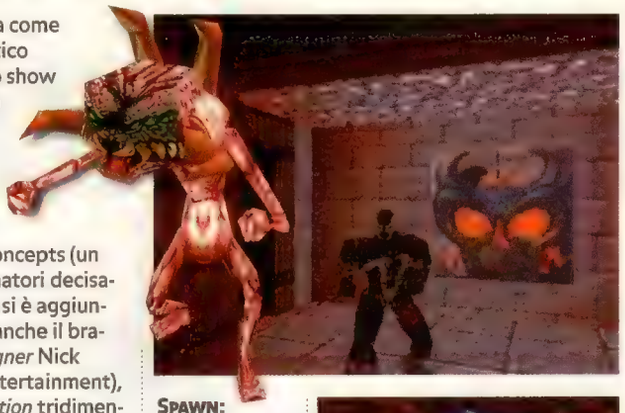
MESSIAH (SHINY ENTERTAINMENT).

Twin Turbo) e sei differenti tracciati (San Francisco, la zona dei laghi in Inghilterra, le Alpi italiane, l'autostrada tedesca, Kyoto e Washington, DC).
Non male *Total Drivin'* di Ocean (che sarà commercializzato da Activision negli States con il titolo di *Grand Tour Racing: Drive Easter Island*). Il gioco, previsto per settembre permette di giocare da soli o in coppia su sette differenti tracciati. Numerose le modalità di gioco (*split-screen, split-screen* linkato, testa-a-testa, e *time attack*). Sviluppato da Eutechnyx, *Total Drivin'* non è graficamente valido quanto *V Rally* ma vale la pena di essere giocato.

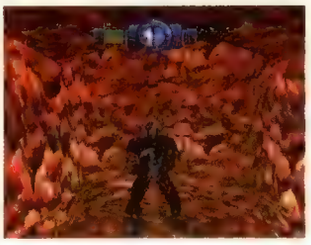
Electronic Arts ha introdotto un nuovo episodio dell'interminabile serie di *Road Rash*. Interamente tridimensionale, il simulatore di motociclismo "violento", vanta una discreta fluidità a livello di *frame rate*. I movimenti dei personaggi sono realistici, grazie al *motion capture*. L'uscita di *Road Rash 3D* è prevista per la fine del 1997. Alla fine di giugno vedremo *PowerBoat Racing*, primo antagonista dell'eccellente *Rapid Racer*. Grafica buona, ma il titolo sviluppato da SCEE è tutta un'altra cosa...

DOPO TOMB RAIDER...

Sony ha introdotto *Spawn: The Eternal*, versione animata del fumetto di Todd Mc Farlane (il film uscirà sugli schermi americani in estate, massivi gli effetti speciali, ma ormai è standard), un clone di *Tomb Raider* caratterizzato da ventisei livelli particolarmente estesi. *MDK* (cfr. SPC #38) sarà commercializzato alla fine dell'estate in America. Graficamente parlando, il gioco appare inferiore alla versione PC, ma a livello di *gameplay* non ha nulla in meno. Capcom ha introdotto anche *Mega Man Neo*, un'avventura grafica à *la Tomb Raider* che ha come protagonista il mitico robottino blu. Allo show è stato presentato un solo livello, sufficiente per capire che il gioco promette bene. Sviluppato da ASC e Visual Concepts (un team di programmatori decisamente valido a cui si è aggiunto pochi giorni fa anche il bravissimo *game designer* Nick Jones, ex Shiny Entertainment), *One* è uno degli *action* tridimensionali più interessanti dello show. Nei panni di un personaggio armato di mitragliatore dovete massacrare dozzine di avversari in scenari interamente tridimensionali. Shiny ha presentato - rigorosamente a porte chiuse - l'originalissimo *Messiah*, un gioco che ci permette di controllare un angioletto capace di impossessarsi degli altri esseri "umani". Lo scopo del gioco è sconfiggere le forze del male, rappresentate da un malefico diavoletto. Considerando che non lo vedremo prima della fine del '97, torneremo a parlarne. E con questo, vi saluto...



SPAWN: THE ETERNAL *È SUDDIVISO IN TRE SEZIONI. L'AVVENTURA COMINCIA NELL'INFERNO DI ORCHARD. IL GIOCATORE PUÒ INTRAPRENDERE TRE DIFFERENTI ITINERARI: LA SELVA OSCURA, LA METROPOLI E LA TORRE INFERNALE...*



(FOTO A SINISTRA)* ONE *(ASC)

MATTEO BITTANTI

millenium
CD-ROM VIDEOGAMES
Via del Paradiso, 2r
50126 FIRENZE
Tel. 055/6581435
Fax 6581662
zona VIALE EUROPA
e.mail: millen@hesp.it

SI EFFETTUANO VENDITE
PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA
TRAMITE POSTA O CORRIERE

DISPONIBILI PSX IMPORT
BOUNTY SWORD - GUNDAM THE BATTLE MASTER - ZERO DEVIDE 2
SAMURAI SPIRITS RPG - METAL ANGEL 3 - FINAL FANTASY TATTICS
NEXT KING - TIME CRISIS + GUN - QUANTUM GATE
FORMATION SOCCER '97 - PUZZLE TOSHINDEN

NEWS PSX IMPORT
STREET FIGHTER EX - SALAMANDER COLLECTION
VIRTUAL HYRIU NO KEN - EOS - GUN BULLET

NEWS MODELLINI MADE IN JAPAN
VINILE GOLDRAKE - GHETTA 1 - GHETTA 2
GHETTA 3 - MAZINGA Z 50 cm - GIANT ROBOT
EVA 01 - KENSHIRO - ROUL
RESINE GOLDRAKE R - JEEG R - GAIKING R
MAZINGA Z R - DAYTAN 3 - DALTANIUS
VULTUS V - COMBATER V - DANGUARD
DAIMOS - RED BARON - GUNDAM 1/220

Analogiche Conseguenze

NASCE PRIMA IL CONTROLLER O IL VIDEOGAME?

Sembra la parafrasi dell'annosa questione dell'uovo e della gallina, ma la risposta è lungi dall'essere altrettanto scontata. Indubbiamente il videogame nasce da una idea di base che aleggia, impalpabile, nella mente del suo creatore, ma può un *controller* incidere sul processo di formazione dell'idea stessa? Certo, ma siamo altrettanto certi che Nolan Bushnell avesse in mente i pomelli di *Pong* mentre realizzava il gioco stesso? E quali pomelli se ancora non esistevano? E' chiaro che i due siano stati concepiti pressoché contemporaneamente, ma per quale motivo i giochi successivi hanno adottato periferiche differenti come joystick e joypad? Se fosse per il nostro assunto di base, secondo cui il *controller* determina il gioco, oggi staremmo ancora maneggiando rotelle, eppure non è così.

A ben vedere, infatti, ogni balzo in avanti nel processo evolutivo dei *controller* è segnato, oltre che dalla normale evoluzione del media videoludico, anche e soprattutto dalla contemporanea commercializzazione di una *killer application* concepita proprio per sfruttarne le caratteristiche (esattamente come avviene nella commercializzazione di nuovi sistemi elettronici). *Street Fighter 2* ad esempio è nato "insieme" al joystick esatasto, né prima né dopo (e da allora non c'è console che abbia un joypad con meno di sei tasti). Il joystick stesso venne introdotto nel 1980 con *Pacman* e *Defender* sostituendosi alla coppia di pulsanti dello *Space Invaders* del '77. *Super Mario 64* esiste grazie al controller analogico senza il quale probabilmente Shigeru Miyamoto non avrebbe neanche abbozzato il progetto. Possiamo quindi dire che *controller* e videogioco nascono contemporaneamente. Subito dopo l'industria si limita a produrre sulla base dell'ultimo ritrovato tecnologico di successo, finché non si verifica una nuova rivoluzione. Più in generale sembra prevalere quella periferica che offra la maggiore varietà di impieghi e non si limiti ad un unico utilizzo (basti pensare all'estinzione della limitatissima *trackball* nonostante la *killer application* **Centipede**). Ebbene, assodato il rapporto di mutua influenza fra videogioco e *controller*, come cambierà il modo di interagire col media elettronico nel prossimo futuro? In particolare cosa cambierà nell'offerta di titoli per PlayStation in vista della commercializzazione del nuovo *controller* analogico di Sony (per ora disponibile nel solo Giappone)? Continuate a leggere e (forse) lo saprete...

Disponibile in tre differenti tonalità di grigio, il nuovo joypad di Sony (conosciuto anche come *Dual Analog Pad*) monta due stick analogici indipendenti, bassi e concavi, capaci di accogliere e "agganciare" con sicurezza anche i pollici resi particolarmente viscidi dal sudore. Sebbene alloggino in una posizione più defilata rispetto a quella centrale dello stick montato sul *controller* Nintendo, sono ugualmente accessibili senza minacciare alcuna distorsione o strappo muscolare e la loro estrema maneggevolezza favorisce movimenti fluidi e precisi. Esercitando una leggera pressione sui due stick è possibile attivare due *microswitch* annidati all'interno del controller, che verranno interpretati dai giochi che li supporteranno (per adesso solo *Tobal 2*) come i tasti **L3** e **R3**.

Fra le due protuberanze analogiche è inserito un nuovo tasto che permette di settare tre differenti modalità: digitale (normale), analogica ed emulazione della periferica analogica a doppio joystick (si spiega così la presenza del secondo stick). L'esigenza di accogliere i due nuovi congegni analogici ha richiesto un generale *restyling* del *controller* stesso. Le due impugnature sono state allungate e plasmate in modo da accogliere più comodamente il palmo della mano e da assicurare una presa più solida, mentre i tasti dorsali **L2** e **R2** sono stati ingranditi per renderli più facilmente distinguibili "alla cieca" da quelli sovrastanti.

Il meccanismo vibrante (un piccolo volano mosso da un solenoide) è alloggiato nell'impugnatura sinistra del *controller*. Il suo movimento rotatorio determina il caratteristico *feedback* la cui intensità varia al variare della velocità di rotazione offrendo la possibilità di regolare le vibrazioni in accordo con quanto accade nel gioco (in *Tobal 2*, ad esempio, un colpo parato genera una vibrazione minore rispetto ad uno subito). L'energia di cui si nutre il solenoide deriva dalla console stessa attraverso il cavo di collegamento (più lungo di quello del joypad standard giapponese) il che risparmia il pad dal peso delle batterie e il consumatore dal doverle sostituire in caso di esaurimento.

[illegible]

Se avete letto il trafiletto pubblicato nello spazio **Playworld** dello scorso numero di **SPC**, già saprete quali sono i titoli che

LA NUOVA CONFORMAZIONE DELL'IMPUGNATURA E DEI TASTI DORSALI.

supportano e supporteranno la nuova periferica. Fra quelli disponibili al momento ho scelto come cavie per questo test *Tobal 2, Rally Cross* e *Bushido Blade* e questo è il risultato (i voti vanno da 1 a 5):

TOBAL 2

Il titolo di Squaresoft si è già dimostrato come uno dei pochi *beat'em up* capaci di calzare in pieno con la definizione di "tridimensionali". L'azione si svolge su un'effettiva area di gioco piuttosto che su un piano bidimensionale come in *Tekken*. La libertà di movimento attorno all'avversario è totale tanto da consentire le prese laterali, inesistenti negli altri *beat'em up*. Tutto ciò non può che venire esaltato all'ennesima potenza dall'impiego del joypad analogico. Basta una rotazione a 360° gradi dello stick analogico per far compiere al proprio lottatore un giro completo intorno all'avversario e il grado di inclinazione dello stick determina la velocità di movimento (camminare-correre) come in *SM64*. Il *feedback* si manifesta ad ogni colpo, parata o caduta con proporzionata intensità, la quale, però, pare indugiare troppo intorno alla soglia del appena percettibile, eccetto il caso in cui si carichi una massiccia palla di fuoco (operazione resa più semplice dalla pressione del tasto **L3** + ■) durante la quale il *controller* rischia quasi di schizzare via dalle mani. Delude, invece, il *Quest mode* dove il personaggio continua ad obbedire a un sistema di controllo modello ***Fade to Black***

in cui lo si "pilota" letteralmente accelerando e sterzando come fosse una macchina da corsa. Una più intuitiva e godibile impostazione alla ***SM64*** (o alla ***Bushido Blade***, se vogliamo) avrebbe certamente beneficiato della periferica analogica il cui impiego risulta in questo caso perfettamente trascurabile.
Voto: ★★★★

RALLY CROSS

Al pari del *NeGcon*, il *controller* analogico di Sony inietta in ***Rally Cross*** quella dose di giocabilità supplementare ostacolata dal joypad digitale. L'elevata sensibilità dello stick, pur offrendo un controllo più intuitivo e comodo rispetto alla periferica di Namco, richiede un po' di tempo per essere addomesticata e per impedire che la vettura rimbalzi continuamente da una sponda all'altra del tracciato. La tendenza delle vetture a ribaltarsi in curva persiste inducendo il giocatore a fare sovente uso del freno e scoraggiandolo dall'eseguire spettacolari derapate. Il *feedback* sottolinea con un forte tremolio qualsiasi contatto della vettura con elementi del paesaggio e mezzi avversari, nonché in occasione di ribaltamenti e atterraggi da cunette e trampolini naturali. L'intensità delle vibrazioni, però, non sembra variare in accordo con la durezza del contatto, provocando spesso inaspettati ed esagerati sussulti anche per aver soltanto sfiorato un muretto.
Voto: ★★★

BUSHIDO BLADE

L'impiego del *controller* analogico in ***Bushido Blade*** è quantomai bizzarro per non dire trascurabile. Il gioco permette di adoperare e combinare ogni parte del *controller* (analogica o digitale). E' possibile, ad esempio muoversi con il D-pad e attaccare con lo stick di destra (↑ per gli attacchi alti, → per quelli al busto, ↓ per colpire le gambe e ← per parare), oppure impiegare quello di sinistra per spostarsi e i tasti normali per colpire e così via. A differenza di ***Tobal 2***, ***Bushido Blade*** non offre la possibilità di passare dalla camminata alla corsa semplicemente variando l'angolo di inclinazione dello stick analogico (è sempre necessario tenere premuto il tasto dorsale), né permette di girare intorno all'avversario con la medesima facilità. Lodevoli le vibrazioni che occorrono dopo ogni balzo, parata o colpo subito e inferto. Inutile dire che la logica del "un colpo, un morto" non stressa particolarmente questo aspetto.
Voto: ★★

Super Mario 64 ha ridefinito la vecchia concezione del tridimensionale come semplice rivestimento grafico di strutture e logiche di gioco bidimensionali, proponendo un ambiente virtuale altamente credibile e liberamente visitabile che reindirizza la traiettoria evolutiva del *3D gaming* verso nuovi orizzonti. A tale svolta ha indubbiamente contribuito la periferica analogica di Nintendo 64, pensata e realizzata proprio per raffinare il livello di interazione fra *videoplayer* e videogame 3D.
Stessa cosa si può dire del nuovo *controller* analogico di Sony, ma qualcosa rischia di minarne le fondamenta del successo nonostante i medesimi presupposti e impieghi della periferica Nintendo. L'impulso a produrre titoli che sfruttino il *controller* analogico è indubbiamente forte, ma mentre per Nintendo 64 la certezza che ogni utente sia provvisto di periferica analogica, sprona il *designer* a modellare una peculiare struttura di gioco intorno ad essa, per PlayStation non si può dire altrettanto. Ad ogni sistema Sony venduto corrisponde un *controller* digitale in più nonché un potenziale acquirente in meno di quel prodotto che fondi tutto il suo potenziale ludico sulla periferica analogica. Il rischio a cui andiamo incontro è che l'industria consideri il nuovo joypad di Sony come una periferica "alternativa" a quella digitale e che, di conseguenza, si limiti a produrre titoli concepiti con il digitale in mente e solo "adattati" per l'impiego dell'analogico. Perché realizzare un gioco sulla base esclusiva del nuovo *controller* Sony, se la maggior parte degli utenti ne possiede la vecchia versione? Quante copie potranno mai essere collocate in un mercato gonfio di 13 milioni-e-passa di Sony Playstation+joypad digitale? I rischi d'insuccesso sono elevati. A questo punto sono due le vie che Sony può seguire per diffondere *worldwide* la sua nuova e valida periferica:
1. Venderla in *bundle* con una *killer app* che ne sfrutti le potenzialità (com'è stato per ***StarFox*** e il *Rumble Pack*).
2. Sostituirla a quella digitale nelle confezioni stesse di PlayStation.
Per il momento Sony non sembra intenzionata a perseguire alcuna delle suddette strategie, ma resta la speranza che quella della commercializzazione contemporanea del *controller* analogico e di ***Tobal 2*** che lo supporta, non sia quella prescelta in via definitiva, considerato soprattutto che il titolo di Squaresoft rischia di non venire affatto pubblicato negli USA.

IL SOLENOIDE MONTATO NELL'IMPUGNATURA DESTRA ALTRO NON È CHE UNA SORTA DI BOBINA. IN ESSA IL PASSAGGIO DELLA CORRENTE ELETTRICA CREA UN CAMPO MAGNETICO CAPACE DI MUOVERE IL VOLANO AL SUO INTERNO.

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI
TEL.039/2720499

PLAYSTATION GIOCHI GIAPPONESI

PLAYSTATION USA UNIVERSALE	TEL
BUSHIDO BLADE	L.125.000
BIO HAZARD 2	TEL
CAPITAN TSUBASA J	L.139.000
CHORO Q 2	TEL
DAKAR 97	L.139.000
DRAGON BALL Z 2	L.139.000
F1 CIRCUS	L.139.000
FIGHTERS IMPACT	TEL
GT MAX TOURING CAR	L.139.000
GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	TEL
GUNDAM THE BATTLE MASTER	TEL
HYPER RALLY	L.79.000
HOKUTO NO KEN	L.129.000
KING OF FIGHTERS 96(PRIMI DI LUGLIO)	
LUPIN III	TEL
MACROSS	L.139.000
MARVEL S.HEROS	TEL
MOTOR TOON GP 2	L.79.000
NAMCO 2	L.79.000
NEW S.ROBOT WAR 5	TEL
OVER BLOOD	L.99.000
RAGE RACER	TEL
RANMA 1/2	TEL
SAMURAI SHOWDOWN RPG	TEL
SEXY PARODIUS	L.129.000
SD GUNDAM CENTURY	TEL
SENGOKU MESOUH	TEL
SOUL EDGE	L.119.000
S.ROBOT WAR SHOOTING	TEL
TOBAL 2	L.129.000
TWEEN GODESSES	TEL
TIME CRISIS (27/6)	TEL
JOYPAD PSX	L.39.000
FINE SCORTA:	
BURNING ROAD USA	L.49.000
PROJECT OVERKILL USA	L.49.000
SOVIET STRYKE USA	L.49.000
LOADED USA	L.39.000
NHL FACE OFF USA	L.39.000
CYBERSPEEDWAY USA	L.39.000
PO'ED USA	L.39.000

CONTINUA GICHI JAP
RAY TRACER
L.139.000
SANGOKU MUSOU L.139.000
RAY STORM
L.139.000

PLAYSTATION GIOCHI EURO

INT. S.STAR SOCCER PRO	TEL
V-RALLY	TEL
IRON & BLOOD	L.54.000
RESIDENT EVIL	TEL
TOMB RAIDER	L.89.000
TOTAL NBA 97	L.89.000

GIOCHI USATI DA L.29. A L.49.
RITIRIAMO L'USATO.

CD MUSICALI CARTONI JAP:

SERIE DRAGON BALL Z	L.39.000
SERIE SAILOR MOON	L.39.000
SERIE RANMA 1/2	L.39.000
STAMP.T-SHIRT DRAGONBALLZ	L.10.000
STAMPAT-SHIRTSAILORMOON	L.10.000
FELPE SAILOR MOON	L.45.000
FELPE DRAGON BALL Z	L.45.000
SALVADANAI DBZ O S.M.	L.35.000

VIDEOCASSETTE LINGUA ORIGINALE:

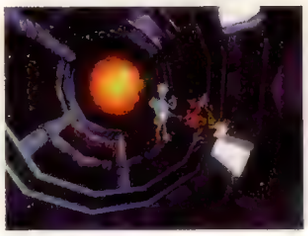
DRAGON BALL Z	L.34.000
GUNDAM	L.34.000
RANMA 1/2	L.34.000

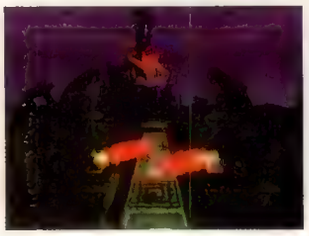
CONFEZIONE 10 PERSONAGGI SUPER DEFORMED DRAGON BALL Z L.39.000

PERSONAGGI DRAGON BALL Z
DAI 10CM AI 20CM L.29.000 CIASCUNO
COLLEZIONE DA 20 MODELLI.

Crash Bandicoot 2

Cortex Strikes Back





Come anticipato sul numero scorso, il gioco di punta della nuova stagione ludica Sony è il seguito di *Crash*, sviluppato ancora una volta da Universal Studios Inc e Naughty Dog. *Crash Bandicoot 2* vanta un gameplay fortemente rinnovato: il nostro personaggio è in grado di muoversi più liberamente negli ambienti tridimensionali, anche se permane la struttura a binario caratteristica della precedente incarnazione. *Crash Bandicoot 2* vanta un'area di gioco due volte più estesa rispetto a quella del primo - per certi versi controverso - episodio. Il numero totale dei livelli è salito a trenta. I miglioramenti più evidenti riguardano le animazioni: il nuovo engine grafico è in grado di muovere un numero consistente di poligoni senza che si verifichino fastidiosi rallentamenti su schermo. I fondali appaiono significativamente più definiti, anche se lo stile un po' slavato di Naughty Dog potrebbe non piacere a tutti. E' il trionfo del cartoonesco alla Warner Bros, reinterpretato attraverso le capacità grafiche di PlayStation. La struttura di gioco di *Crash Bandicoot 2* è meno sequenziale e classica rispetto al primo episodio: abbiamo infatti la possibilità di decidere parzialmente il nostro itinerario, anche se all'interno dei vari livelli si è costretti per lo più a seguire un'unica direzione. All'inizio del gioco, Crash si trova in una speciale stanza dal quale compiere un balzo iperspaziale in mondi differenti. Di fatto, possiamo scegliere tra cinque o sei differenti livelli alla volta. Sul fronte della giocabilità, segnaliamo che il nostro eroe può effettuare una nuova serie di movimenti, come tuffarsi, scattare in avanti, arrampicarsi, nuotare e compiere super salti. Utilizzando un *jet-pack* inoltre, possiamo esplorare aree di gioco nascoste, alla ricerca di bonus e sorprese di ogni tipo. Naughty Dog non si è limitato a migliorare l'aspetto cosmetico, ma ha lavorato anche sulla giocabilità: il controllo del personaggio appare ora più immediato e intuitivo rispetto al primo episodio, soprattutto quando si tratta di saltare in diagonale. Come impone il trend più recente, anche *Crash Bandicoot 2* supporterà il nuovo pad analogico Sony. Tra le caratteristiche più interessanti del gioco segnaliamo condizioni meteorologiche variabili (neve e vento), molteplici inquadrature selezionabili in tempo reale, nessuna possibilità di salvataggio e inediti *bonus levels*. Per ciò che concerne il *plot*, in *Crash Bandicoot 2* oltre al malvagio Dr. Neo Cortex, incontreremo nuovi malvagi personaggi come il fisico N Jin e il chimico N Brio. Da sottolineare la colonna sonora e gli effetti sonori sempre più sofisticati: avevamo già apprezzato il *soundtrack* del primo episodio, ma in *Crash Bandicoot 2* i musicisti hanno davvero superato sé stessi. All'interno della terza generazione di software PlayStation, i *platform/action* tridimensionali occupano una posizione di assoluto rilievo. Oltre a *Crash 2* vedremo infatti *Gex 2* (Crystal Dynamics), *Rascal* (Psygnosis), *Croc* (Fox Interactive), *Blasto* (Sony), *Pandemonium 2* (Crystal Dynamics), *Wild 9's* (Shiny Entertainment) e molti altri. Saturazione imminente?

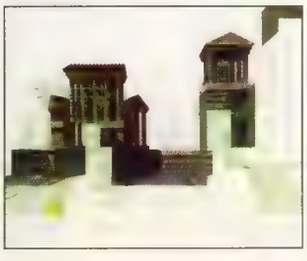
COME NEL PRIMO EPISODIO, ANCHE IN CRASH 2 PERSONAGGI E SCENARI SONO INTERAMENTE TRIDIMENSIONALI E ARRICCHITI GRAFICAMENTE ATTRAVERSO IL TEXTURE MAPPING.

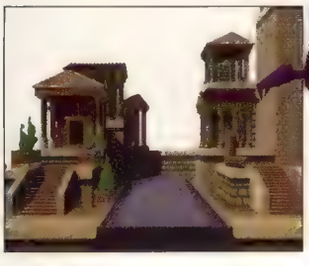
Titolo : CRASH BANDICOOT 2
Casa : SONY
Uscita : NATALE
N° Giocatori: 1
Genere : ACTION 3D

Hercules

Più muscoloso di Schwarzenegger versione Mister Olympia, più coraggioso di un celerino di servizio durante un derby olandese, più affascinante di una Subaru Impreza Turbo Catalunya, più invidiato di Mastrota... E' lui, Hercules, nuova star del firmamento disneyano. Come certamente saprete quando leggerete queste righe, anche l'ultima pellicola della casa che ci ha ragalato tantissimi capolavori in passato (e anche qualche bidonata, a dir la verità) sta riscuotendo un successo pauroso negli States: i botteghini incassano milioni su milioni (di dollari, chiaramente), il merchandising va a ruba e non esiste cinema multisala che, a fianco dei blockbuster *The Lost World* (una tavanata galattica, tanto per la cronaca) e *Batman & Robin* (peggio ancora, sempre per la cronaca), non proietti il lungometraggio Disney.

La realizzazione di un *tie-in* era un passo pressoché scontato, ma eguagliare il livello di classici a 16-bit come ***Aladdin, The Lion King*** e ***Toy Story*** (che rimane uno dei migliori titoli, tecnicamente parlando, mai usciti su MegaDrive e Super Nes) non era proprio un'operazione semplicissima, eppure il lavoro svolto dai programmatori e dai *game designer* di ***Hercules*** è di tutto rispetto. Il gioco (che abbiamo potuto vedere in anteprima in quel di Parigi, *courtesy of* Sony Italia, visto che sarà proprio Sony a distribuire la versione PlayStation) è il classico titolo d'azione Disney indirizzato a un target di videogiocatori particolarmente giovani. Già questa potrebbe essere una peculiarità del prodotto, visto che, affascinati ora da un ***Resident Evil***, ora da un ***WipeOut 2097***, spesso ci si dimentica della stragrande quantità di bambini a cui non potrebbe fregare di meno di sentire la colonna sonora dei Prodigy mentre giocano o del numero di poligoni e colori su schermo. L'importante, per fratellini e sorelline varie, è che ***Hercules*** rispecchi abbastanza fedelmente il film che sicuramente andranno a vedere e in questo Disney Interactive ha fatto centro alla grande: ogni livello del gioco è preceduto da una sequenza in FMV (di ottima qualità, peraltro) tratta dalla pellicola, la grafica è ben realizzata e il sonoro spacca (la versione distribuita nel nostro paese, inoltre, dovrebbe essere interamente in italiano).





Ma cos'è di preciso ***Hercules***? Essenzialmente l'ultimo titolo Disney è un gioco d'azione che alterna sequenze *platform* a scorrimento orizzontale con livelli in 3D in cui Hercules viene inquadrato dalle spalle. A completare il tutto ci sono tre *stage* ad ambientazione tridimensionali in cui dovremo vedervela contro altrettanti boss incacchiati neri. Particolarmente spettacolare è il livello di Hydra in cui dovremo fare a fettine le teste del mostro mitologico, con il piccolo particolare che ogni testa mozzata darà vita ad altri due o tre capoccioni! Il tutto fino a raggiungere una decina di teste e vi possiamo assicurare che rimanere vivi in quella situazione è alquanto impegnativo. In definitiva ***Hercules*** è senza dubbio un titolo ben studiato e che possiede l'*appeal* necessario per conquistare tutti i fan Disney che sappiamo essere numerosissimi anche nel nostro paese: certo, i nippofili probabilmente storceranno il naso, ma visto il livello medio dei *tie-in* del Sol Levante un'occhiata anche ai prodotti occidentali non può c he essere salutare.

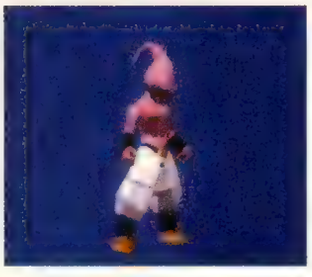
ACTION FIGURES, TRADING CARDS, MAGLIETTE, CAPPELLINI, ADESIVI, TAZZE DA PRIMA COLAZIONE, ASCIUGAMANI, OROLOGI... SE SIETE DEI FAN DEL MERCHANDISING DISNEY, IL VIDEOGIOCO DI HERCULES NON PUÒ ASSOLUTAMENTE MANCARE ALLA VOSTRA COLLEZIONE.

Titolo : HERCULES
Casa : DISNEY INT.
Uscita : AUTUNNO
N° Giocatori : 1
Genere : AZIONE

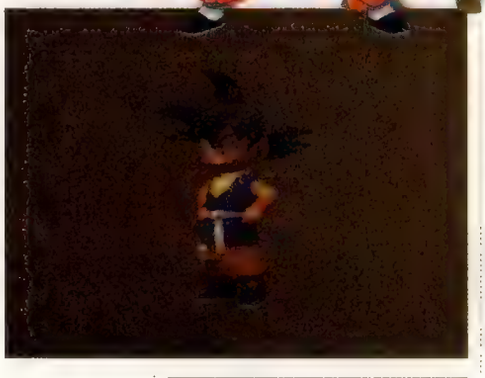
DragonBall GT

Benvenuti al maggiore evento degli ultimi anni: il torneo di arti marziali più importante del pianeta. Al vincitore saranno consegnati la bellezza di 1.000.000 zeny. Siete pronti?

La prevista fusione tra Sega e Bandai è fallita. Le due compagnie non costituiranno una corporation del divertimento elettronico come annunciato precedentemente, ma resteranno totalmente separate. Dopo l'annuncio Makoto Yamashina, presidente di Bandai, ha rassegnato le dimissioni. L'accordo è saltato per una serie di divergenze tra i dirigenti delle due case: pensata per sanare i bilanci delle due società, secondo la maggior parte degli analisti la fusione avrebbe finito per peggiorarli ulteriormente.
Il mancato accordo tra Sega e Bandai è stato accolto con un certo entusiasmo dalla comunità videoludica PlayStation, che in questo modo non si vede privata della produzione Bandai e delle case affiliate con Banpresto, Yutaka e Angel. Questo dovrebbe rallegrare gli estimatori dei videogiochi ispirati alle serie animate nipponiche come *Gundam* e *DragonBall* di cui il colosso Bandai detiene i diritti. Ed è proprio l'ennesimo episodio interattivo del popolare manga di Toriyama che andiamo a presentarvi. Previsto per la fine di luglio, ***DragonBall GT*** include scenari originali e diversi personaggi incontrati nelle serie *DB, DBZ* e *DBGT*. Il gioco offre in forma interattiva tutte le caratteristiche del manga e dell'anime: combattimenti aerei di spettacolare intensità, incredibili sequenze di mosse e possibilità di performare attacchi psichici. Dal punto di vista cosmetico, ***DragonBall GT*** rappresenta il primo vero prodotto a 32-bit uscito dagli stabilimenti Bandai. Gli scenari e i personaggi sono interamente poligonali e le espressioni dei lottatori variano a seconda delle situazioni. Portando a termine una mossa particolarmente efficace, ad esempio, sul volto del vostro personaggio si disegnerà un sorriso. I fondali, tuttavia, appaiono un po' spartani, soprattutto se paragonati a quelli di prodotti come ***Tekken 2, Soul Edge*** o dell'atteso ***Virtual Hyrunoken***. La maggior parte dei combattimenti non si svolgerà in arene delimitate. Le telecamere virtuali riprendono gli incontri da molteplici inquadrature, riproducendo in forma digitale la spettacolarità delle animazioni dei migliori OAV. Da segnalare gli effetti di luce particolarmente riusciti e le animazioni dei personaggi, riprodotte digitalmente da attori in carne ed ossa grazie al *motion capture*, utilizzato per la prima volta in un gioco della serie di ***DragonBall***. Sul piano della giocabilità segnaliamo che ***DragonBall GT*** offre fino a un centinaio di *hit combos*. In sintesi, si tratta del primo episodio della serie ludica che sfrutterà le potenzialità tecniche di PlayStation. Per ulteriori informazioni, restate in linea...



DragonBall GT *rappresenta la risposta Bandai al recente* **Tobal #2** *di SquareSoft. Personaggi e ambientazioni sono interamente tridimensionali.*



Titolo : **DragonBall GT**
Casa : **Bandai**
Uscita : **Estate**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Picchiaduro**

Akira Toriyama

ESCURSIONI DIGITALI DI UN MAESTRO DEI MANGA

Uno dei primi mangaka a collaborare attivamente con l'industria del divertimento elettronico videoludico è l'estroso ***Akira Toriyama****, il papà di* ***DragonBall*** *e di* ***Arale****. Negli ultimi undici anni, Toriyama ha curato il design di oltre* ***trenta*** *videogiochi per console differenti. Dopo l'uscita dello splendido* ***Tobal N° 2*** *e in attesa di giocare al tie-in poligonale dedicato al suo manga più famoso,* ***Diego Cortese*** *passa in rassegna le incursioni videoludiche del* ***Maestro****...*

Il primo contatto di Akira Toriyama con il mondo videoludico casalingo risale al 1986 quando Enix gli commissiona la caratterizzazione dei personaggi di un nuovo gioco di ruolo. Fu così che il nome di Toriyama si lega saldamente alla saga di *Dragon Quest*, una serie RPG estremamente popolare in Giappone che Matteo Bittanti vi ha presentato sinteticamente sul numero 37 di Super PlayStation Console. Una delle ragioni del successo di *Dragon Quest* è indissolubilmente legata alla simpatia e alla originalità dei personaggi della serie interattiva, che ha spinto Enix a trarne un manga e una serie animata. Un'inversione di tendenza quindi rispetto alle solite modalità produttive: il videogioco non più un semplice elemento del merchandising di una serie di successo, ma vera e propria fonte d'ispirazione per tre serie televisive, due lungometraggi animati e alcune saghe a fumetti. Una di queste serie televisive è stata per altro adattata per il mercato americano e potrebbe arrivare in Italia il prossimo autunno...

Con ben ventitré titoli a suo carico la serie di *DragonBall* è la più prolifica fonte d'ispirazione per il mercato videoludico casalingo. Il primo titolo della serie affidato a Toriyama e al suo *Bird Studio* ("tori" in giapponese significa uccello, Toriyama invece "Montagna degli uccelli") è *DragonBall, Shen Long no Nazo* (Il mistero di Shen Long), un gioco d'azione a scorrimento orizzontale realizzato nel 1986 per il nintendiano Family Computer. Per i sei anni seguenti tutti i titoli dedicati a Son Goku e compagni sono stati RPG, sempre per le console Nintendo e tutti prodotti da Banpresto, che utilizzavano un sistema di combattimento basato su *Battle Cards*. La scelta delle azioni da effettuare in battaglia era quindi affidata alla sorte anziché al giocatore che si limitava a prendere una carta e vedere con una sequenza animata che effetti aveva apportato al gioco. Il primo titolo di questa serie di RPG è *DragonBall Daimaho Fukatsu* (Il

VUOI IL MEGLIO?
ECCOTI SERVITO.

NIGHTMARE GAMES & CONSOLE GAMES

VIA DEL CAN BIANCO N° 19
PISTOIA 51100
TEL/FAX 0573/28203

VIA EMPOLESE N° 36
MONSUMMANO T. 51015
TEL 0572/953618
FAX 0572/951864

L' UNIONE FA' LA FORZA ED ANCHE PREZZI ECCEZZIONALI, PROVARE PER CREDERE.

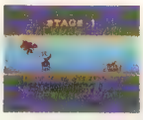
SUPER NINTENDO
NINTENDO64
MEGA DRIVE

CONSOLE E VIDEOGIOCHI DELLE MIGLIORI MARCHE:
NIN.64 , PSX , S.SATURN , S.NINTENDO , MEGA DRIVE
GAME BOY ED ALTRI.

PER QUALSIASI INFORMAZIONE TELEFONARE.

PlayStation
SEGA SATURN

IMPORTAZIONE DIRETTA DAL JAP E USA SETTIMANALE VENDITA PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA VENDITA RATEALE IN SEDE / SOLO GIOCHI ORIGINALI

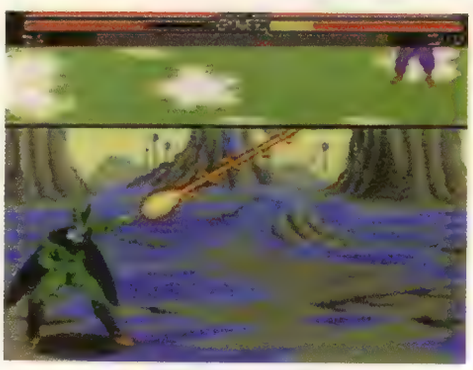


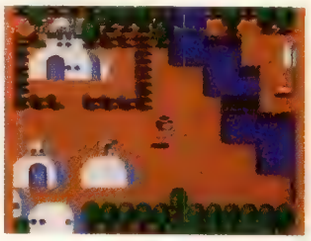
Go! Go Ackman è una serie di platform estremamente bizarri e divertenti.

Dragonball z Buu Yu Retsuden non aveva la medesima qualita di Super Butoden.

ritorno del re demone) uscito nel 1988 per Famicom. A questo sono seguiti *DragonBall Goku Den* (La leggenda di Goku, Famicom 1989), *DragonBall Z Kyosho!! Sayajin* (Attaccate!! Sayajin, Famicom 1990), *DragonBall Z II Gekishin Freeza* (Il distruttore di pianeti Freezer, Famicom 1991), *DragonBall Z Super Sayajin Densetsu* (La Leggenda dei Super Sayajin, Super Famicom 1992), *DragonBall Z III Resen Shinzoningen* (Battaglia mortale contro i cyborg, Famicom 1992). Nel 1992, con l'arrivo del bizzarro lettore di codici a barre per Famicom, viene prodotto il picchiaduro *DragonBall Z Tenkaichi Budokai* che utilizzava la singolare periferica della Nintendo per consentire al giocatore di creare un numero di avversari virtualmente infinito. Con il 1993 arrivano finalmente dei titoli appetibili anche per il pubblico occidentale. Inizia infatti la serie di *Super Butoden* per il 16-bit Nintendo che porta alla realizzazione di alcuni tra i migliori picchiaduro ad incontri ispirati all'animazione nipponica. I tre titoli della saga, usciti nell'arco di tempo tra il 1993 ed il 1994, vantavano alcuni elementi particolarmente innovativi come lo *split screen*, un radar per individuare la posizione dell'avversario oltre che una serie di super colpi speciali altamente spettacolari opponibili solo con una particolare sequenza di mosse. L'ultima evoluzione della serie, *DragonBall Z Hyper Dimension*, è apparsa lo scorso anno e presenta una grafica fortemente migliorata oltre che numerosi variazioni alla meccanica di gioco. Un picchiaduro simile a *Super Butoden*, intitolato *Buu Yu Retsuden*, è stato realizzato nel 1994 per Megadrive senza però ottenere il successo sperato. Con il 1993 si ritorna ai giochi di ruolo con la produzione di *DragonBall Z Gaiden Sayajin Setsu Metsu Keikaku* (Il piano per eliminare i Sayajin), una *side-story* realizzata per Famicom, e *DragonBall Z Rival Tono Deai* (Incontro con i rivali), l'unico gioco di *DBZ* sviluppato per Game Boy. Gli ultimi titoli ispirati a *DragonBall* affidati a una console Nintendo sono stati gli RPG *Super Son Goku Den 1* e *2* che ripercorrevano in dettaglio la storia del fumetto fino al capitolo di Freezer. Un tentativo di realizzare qualcosa di alternativo rispetto ai soliti picchiaduro viene sperimentato sulla sfortunata piattaforma Bandai a 8-bit, *Playdia* per la quale è stato realizzato un anime interattivo ispirato alla *side-story* precedentemente prodotta per Famicom. Estremamente singolare è anche il picchiaduro *Son Goku Densetsu* (PC Engine, 1994) caratterizzato da una meccanica di gioco che prediligeva la spettacolarità dei combattimenti alla giocabilità. Il medesimo *concept* è stato utilizato l'anno scorso nella realizzazione di *DragonBall Z Idainaru DragonBall Densetsu*, uscito per Saturn e PlayStation.

Le ultime incarnazioni digitali di questa fortunata serie di Toriyama consistono in due picchiaduro a incontri considerati l'evoluzione finale della meccanica di gioco introdotta con *Super Butoden*. Il primo è *DragonBall Z Ultimate Battle 22* (PlayStation 1995) che miscelava fondali poligonali con personaggi bidimensionali poco definiti. Il secondo, uscito per Saturn sempre nello stesso anno, è *DragonBall Z Shinbutoden* ed offriva un'arena di gioco tridimensionale sebbene la grafica rimanesse in due dimensioni.





Dietro al titolo di Dragon Power per Nes si nasconde l'adattamento di Sheng Long No Nazo.

La saga di Dragon Quest è stata importata in occidente con il nome di Dragon Warrior.

li meno conosciuti in occidente resi celebri in Giappone grazie alla caratterizzazione dei personaggi curata dal maestro Toriyama. Tra questi menzioniamo *Torneco's Great Adventure* e la spassosissima serie di platform per Super Famicom deidicata a *Go Go! Ackman*. Infine è d'obbligo ricordare la sua collaborazione, tutt'ora in atto, con Square per la quale ha curato la veste grafica del RPG *Chrono Trigger* e dei due episodi del picchiaduro poligonale *Tobal*.

Sicuramente saranno ancora molti i progetti videoludici che coinvolgeranno il maestro Toriyama e il *Bird Studio* a partire dall'imminente *DragonBall GT* e dall'atteso settimo episodio di *Dragon Quest*. Molti suoi fan però preferirebbero che si dedicasse maggiormente nella ricerca di una nuova saga che ricalchi il successo dei mitici Dr. Slump & Arale-chan e DragonBall...

Le saghe di *DragonBall* e *Dragon Quest* non solo le uniche ad avere goduto del supporto grafico di questo straordinario autore. Vi sono infati alcuni titoli

AKIRA TORIYAMA

Nato il 5 aprile del 1955 nei pressi di Adachi, una zona rurale, Akira Toriyama debutta nel mondo dei manga nel 1978 con un episodio pilota di venti pagine intitolato *Wonder Island* pubblicato sulle pagine *Weekly Shonen Jump*. Per i due anni seguenti continua la pubblicazione di storie monografiche accumulando esperienza ed evolvendo il suo tratto bizzarro e originale. Nel 1980 ha finalmente inizio *Dr. Slump & Arale-chan*, il manga che lo lancerà nello *stardom* del fumetto nipponico. Complice di questo straordinario consenso di pubblico è anche la serie animata ad esso ispirata, giunta anche in Italia nei primi anni ottanta, che conta più di duecento episodi ed alcuni film. Non appena terminata la fortunata serie a fumetti di *Dr. Slump* (quella animata si concluderà due anni più tardi), Toriyama inizia la saga che lo trasformerà in un artista di fama mondiale. Nel 1984 debutta infatti *DragonBall*, un manga inizialmente pensato come parodia della leggenda cinese *Sayuki* poi evolutosi (o degeneratosi, dipende dai punti di vista) in quel delirio di distruzioni, combattimenti e trasformazioni che tutti conosciamo. Nel 1993 l'autore inizia la sua collaborazione con la rivista di videogiochi *V Jump* per la quale realizza il pessimo *Dub and Peter 1* presto sostituito dal divertentissimo *Go Go! Ackman* e da alcune nuove storie di *Dr. Slump & Arale-chan*. Terminata la serie a fumetti di *DragonBall* nel 1995 (*DragonBall GT* esiste solo sotto forma di anime per altro non curato dall'autore) Toriyama continua ora la sua produzione cartacea con alcune storie brevi come *Alien X* e *Toki Mecha* nel tentativo di trovare un manga da trasformare nell'ennesimo best-seller.

AVVISO AI NAVIGANTI...

tutte le informazioni sui videogiochi e i cibi multimediali

Il pianeta del divertimento!

per PC, Macintosh, Sega, PlayStation e Nintendo 64

NOVITÀ | ANTEPRIME | VIDEO | SOLUZIONI | ARCHIVIO

www.bitmania.com

I marchi e i loghi citati appartengono ai legittimi proprietari.

Simulazioni di fine millennio

*La **produzione videoludica giapponese** non finisce di stupirci. Dopo le simulazioni di **appuntamento** trattate sul numero scorso, vi presentiamo ora tre prodotti assolutamente bizzarri che introducono un pizzico di originalità nella softeca PlayStation. Il primo è **Monster Farm**, il beat'em up più assurdo dell'universo. Il secondo è **Morikawa-kun 2-go**, leggi **Tamagotchi** a 32-bit. Il terzo, **Quest for Fame**, è un simulatore di Aerosmith...*

MONSTER FARM *È UN SIMULATORE DI VITA ARTIFICIALE E, ALLO STESSO TEMPO, UN PICCHIADURO NON INTERATTIVO. USANDO UN DATABASE DI OLTRE 250 PERSONAGGI POTETE ORGANIZZARE DECINE E DECINE DI COMBATTIMENTI.*

L'offerta nipponica più recente segna una frattura netta rispetto alla standardizzazione ludica PlayStation. I titoli che vi presentiamo in questa pagina rappresentano una reazione legittima, a nostro avviso, alla monotonia di un divertimento elettronico basato su tre o quattro archetipi ludici riproposti, con minime variazioni, a un pubblico che non si accorge di consumare sempre i medesimi prodotti. Il 1997 sarà probabilmente ricordato come l'anno del boom di *Tamagotchi* e delle simulazioni di vita artificiale a livello consumer. *Monster Farm* e *Morikawa-kun 2 go* si spingono ancora più in là...

Dopo l'originalissimo *Deception*, un *Dungeon Keeper ante-litteram*, Tecmo torna a stupire con uno dei prodotti più anomali dell'anno. Costato oltre un anno di sviluppo, *Monster Farm*, è un gioco che vi consente di allevare dei mostri e di farli combattere in speciali arene. Dovrete nutrire ed educare le creature per trasformarle in combattenti invincibili. Per ottenere questo risultato, il giocatore ha il compito di insegnare le tattiche di attacco più letali nella fase propriamente simulativa di *Monster Farm*. Una semplice interfaccia vi consente di interagire con i mostri e di migliorarne le prestazioni. Passerete quindi alla sezione dei combattimenti, nella quale il comportamento dei mostri non sarà in alcun modo controllabile. In altri termini, nelle vesti di allenatori/manager dovrete semplicemente assistere agli incontri, limitandovi ad incitare il vostro campione. Oltre al gioco vero e proprio, *Monster Farm* verrà venduto assieme a un *data base* di oltre 250 mostri su un compact disc separato. Il giocatore potrà quindi organizzare combattimenti con un numero assolutamente incredibile di lottatori.

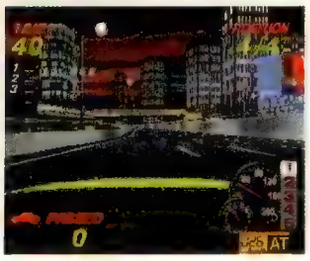
Inizia l'era dei *data disk* su PlayStation? Tecmo spera di lanciare un nuovo trend. Ma non è tutto! Inserendo un compact disc musicale qualsiasi nel lettore PlayStation nella fase di *editing* è possibile influenzare in modo peculiare l'educazione del mostro. Totalmente nipponico! Cavalcando l'incredibile e inaspettato successo di *Tamagotchi*, Sony Computer Entertainment ha introdotto lo scorso 23 maggio ***Morikawa-kun 2-go***, un gioco nel quale dobbiamo allevare sullo schermo una strana creatura che i programmatori chiamano *Pit*, acronimo di *Pet in TV*. Il giocatore dovrà preoccuparsi dell'educazione dell'omino, indicandogli il modo più coerente per affrontare gli ostacoli che incontrerà nel corso della sua esistenza virtuale. All'inizio della simulazione potete selezionare uno dei cinque *Pit* disponibili: il primo, standard, è facile da educare e obbedirà ai vostri ordini. Il secondo è attivissimo, pieno di energia. Il terzo è docile e tranquillo, mentre il quarto è peculiare, persino eccentrico. L'ultimo è timido e sensibile. *Morikawa-kun 2-go* offre tre modalità d gioco: pratica, *Training Yard World* e *P-Zone*. *Training Yard World* è composto da sette scenari differenti nei quali dovrete insegnare al vostro omino a risolvere enigmi e superare situazioni critiche, raccogliendo nel contempo i chip di intelligenza artificiale sparsi nelle varie locazioni grazie ai quali il nostro eroe maturerà fino a diventare un *Pit d'Oro*. Selezionando l'opzione *P-Zone*, infine, potremo osservare - senza la possibilità di interagire in alcun modo - il comportamento dell'obeso personaggio alle prese con i problemi del mondo elettronico. E' necessario essere pazienti con *Pit*: se gli fate fretta o lo sgridate potrebbe ribellarsi alla vostra autorità, fare i capricci e persino insultarvi!

TAMAGOTCHI *SU* PLAY? *QUASI.* MORIKAWA-KUN 2-GO *VI PERMETTE DI ALLEVARE UN OMINO OBESO TERRIBILMENTE IDIOTA ALLE PRESE CON I PROBLEMI DELLA VITA ELETTRONICA.*

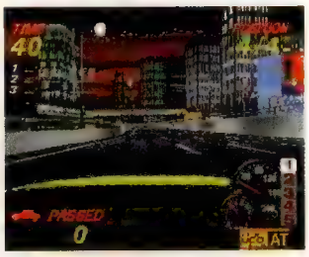
Il terzo prodotto "bizzarro" che vi presentiamo in questa breve rassegna è ***Quest For Fame***, un'altra produzione targata Sony Computer Entertainment. Dopo lo straordinario successo di ***Parappa The Rapper***, i giappo hanno confezionato un nuovo prodotto dalle tematiche musicali davvero originale. Inizialmente sviluppato per PC da Virtual Music Entertainment, il gioco vi consente di sfruttare le potenzialità sonore di PlayStation e di improvvisarvi rock star. Collegando una sorta di plettro elettronico alla porta joypad della console potete fare musica con l'ausilio di una racchetta da tennis o una tastiera. Potrete seguire le orme di Wayne e venire intervistati in televisione. Dopo qualche anno (simulato) di gavetta nei garage e nei parties scolastici potrete tentare la via del successo. Se sarete sufficientemente validi e fortunati, qualche agente potrebbe scoprirvi e chiedervi di firmare un contratto. Passerete ad esibirvi nei night club e, infine, negli stadi da centomila posti... Se riuscirete a completare il gioco, avrete la possibilità di suonare (virtualmente, s'intende!) assieme ad Aerosmith e magari girare un video insieme ad Alicia "*Batgirl*" Silverstone. Tra i brani che dovrete cercare di imitare segnaliamo *Shut Up and Dance/Eat the Rich/Dude/Livin'on the Edge/Love in an Elevator/ Walk on Water* (Aerosmith), l'immortale *Born to be Wild* (Steppenwolf) e *What's Your Name* (Lynyrd Skynyrd). ***Quest for Fame*** occupa due CD-ROM e sarà disponibile in Giappone a metà luglio...

IL PLETTRO VIRTUALE DI* QUEST OF FAME *SI COLLEGA ALLA PORTA JOYPAD PLAYSTATION E PUÒ ESSERE UTILIZZATO CON CHITARRE IMPROVVISATE, COME RACCHETTE DA TENNIS O LA TASTIERA DEL VOSTRO PC... TOTALMENTE DEMENZIALE!

Midnight Run
Road Fighter 2



I catalogo di novità targate Konami of Japan è incredibilmente eterogeneo. Si trova di tutto, da *Poy Poy* (simulazione di palla prigioniera pubblicato lo scorso giugno in Giappone, in Europa è stata ribattezzata *Pointers Point*), a World Soccer *Winning Eleven'97*, prevedibile update del migliore simulatore di calcio su PlayStation, atteso per i primi di luglio. Accanto a questi segnaliamo *Midnight Run*, conversione aggiornata dell'omonimo coin-op.



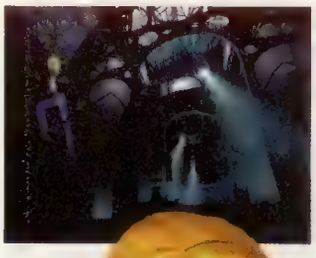
Titolo : MIDNIGHT RUN
Casa : KONAMI
Uscita : SETTEMBRE
N° Giocatori : 1
Genere : RACING

Presentato su Super PlayStation Console #38, *Midnight Run: Road Fighter 2* è stato realizzato dallo stesso team del pessimo *Speed Rage* (*aka Speed King*). La necessità di trovare nuovi stimoli per rendere appetibili e "unici" prodotti sempre più simili, sta spingendo le software house a sviluppare nuove idee. La diversificazione delle simulazioni di corsa avviene sostanzialmente lungo due direttrici. Da una parte si concepiscono percorsi alternativi rispetto alle classiche piste (confronta anche *Runabout*), dall'altra si tende a migliorare qualitativamente, oltre che quantitativamente, il processo di configurazione delle vetture, per offrire un'esperienza ludica sempre più personalizzata. L'ultima proposta Konami persegue entrambe le vie. Le gare si svolgono infatti su circuiti cittadini: il vero ostacolo è il traffico della metropoli e il pilota viene premiato in base al numero di sorpassi che riesce ad effettuare. Come nel cabinato, anche la versione da casa propone tre differenti modalità di gioco corrispondenti ad altrettanti tracciati: *Sunset Trial* (facile), *Starlight Heat* (medio) e il graficamente splendido *Midnight Run* (difficile). Delle quattro vetture a disposizione possiamo settare parametri quali colore della carrozzeria, cambio o sospensioni. Sfruttando un procedimento simile a quello incontrato in *Sega Rally*, il giocatore può registrare su *memory card* le modifiche effettuate alla vettura standard e usarla per gareggiare anche in un secondo tempo. Sono disponibili due differenti visuali e un radar che segnala la distanza tra il nostro bolide e le altre vetture, una caratteristica già incontrata in *Daytona USA*. A dirla tutta, avremmo preferito lo specchietto retrovisore di *Ridge Racer Revolution*, ma Konami non voleva penalizzare eccessivamente l'area di gioco. La versione casalinga di *Midnight Run* dovrebbe includere una modalità *time attack*, ma al momento di andare in stampa non possiamo darlo per certo. Sul fronte della cosmesi, così come *Speed Rage* era largamente inferiore al modello, *WipEout*, allo stesso modo *Midnight Run* non sembra in grado di competere con *Ridge Racer* e, per il momento, si attesta sui livelli del mediocre *Ray Tracer* (Taito, distribuzione europea prevista per luglio). Il demo non giocabile visto a Tokyo durante il *Toy Game Show* non ha entusiasmato i fan dell'originale: il simulatore appare ancora carente nel comparto delle animazioni e il livello di spixelizzazione è alto. Konami ha sempre stentato nel settore delle simulazioni di corsa e, stando così le cose, difficilmente *Midnight Run* riuscirà a invertire il trend. Speriamo che da qui a settembre il prodotto venga migliorato in modo significativo. Concludiamo con un paio di notizie che interesseranno gli estimatori dei giochi di corsa. Primo, stando ad alcune voci molto attendibili, entro la fine del 1997 Namco pubblicherà in Giappone il seguito di *Rage Racer*. Titolo provvisorio: *Rage Racer Revolution* (*no kiddin'*). Secondo, il 13 giugno scorso Sony Computer Entertainment ha sorprendentemente distribuito *Rage Racer* in Italia (ormai non ci speravamo più). A luglio sono previste le versioni PAL di *Rally Cross* (Sony, 4 luglio, prezzo indicato 89.000 lire) e *Monster Truck Rally* (Psygnosis, 11 luglio, 114.000 lire). E a settembre ci aspetta *Formula One '97*...

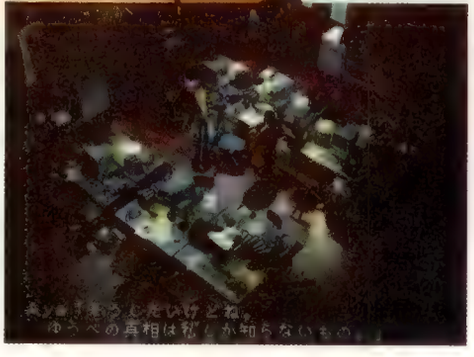
L'ALTERNATIVA KONAMI A* RIDGE RACER *NON SEMBRA QUALITATIVAMENTE PARAGONABILE ALLE ULTIME PROPOSTE KONAMI, VEDI* CASTLEVANIA X *O IL PROMETTENTE* METAL GEAR SOLID. *LA POSSIBILITÀ DI GAREGGIARE SU CIRCUITI CITTADINI RAPPRESENTA COMUNQUE UNA PARZIALE NOVITÀ...

SquareSoft 1997/98

Se in occidente il periodo estivo coincide con un momento di calo fisiologico dal punto di vista ludico, in Giappone l'offerta elettronica vive un momento di grande vitalità. Le principali etichette hanno scelto il periodo compreso tra giugno e luglio per introdurre sul mercato titoli del calibro di ***Final Fantasy Tactics, Armored Core, Saga Frontier, World Soccer Winning Eleven '97, Samurai Spirits RPG, Marvel Super Heroes, Time Crisis****... Ma tra tutti, i prodotti* ***SquareSoft*** *offrono l'esempio singolare della possibilità di conciliare l'****innovazione tecnologica*** *con una* ***meccanica ludica*** *basata su concept di ancestrale* ***spessore****. Dopo aver sfondato il tetto dei tre milioni di pezzi di* ***Final Fantasy VII*** *venduti in Giappone, Square torna alla carica con un* ***impressionante*** *catalogo di novità per la prossima stagione.* **Super PlayStation Console** *ve le presenta in anteprima.*



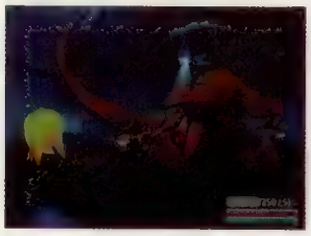
L'USCITA DI* PARASITE EVE *È PREVISTA PER L'INVERNO. SQUARE STA SVILUPPANDO DUE VERSIONI, IN LINGUA INGLESE E GIAPPONESE, PER DISTRIBUIRE IL PRODOTTO CONTEMPORANEAMENTE IN ORIENTE E IN OCCIDENTE. DEMO NON GIOCABILI DI* PARASITE EVE *SARANNO ALLEGATI AI GIOCHI SQUARE DISTRIBUITI IN ESTATE.

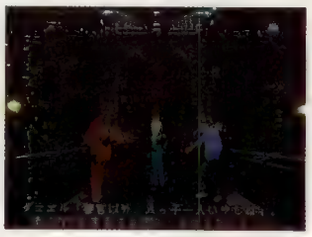


LUCI E OMBRE SUL SUCCESSO DI SQUARESOFT. Nonostante l'affermazione commerciale degli ultimi mesi, l'annata '96/97 - conclusasi il 31 marzo scorso - è stata per certi versi deludente. Sul fronte della produzione e della distribuzione, SquareSoft ha poco da rimproverarsi. Dagli uffici di Tokyo sono infatti usciti ben cinque dei dieci *hit* più venduti dell'anno in Giappone: ***Tobal 2, Bushido Blade, Final Fantasy VII, Final Fantasy IV*** e la simulazione di ippica ***Power Stakes***. Inoltre, l'introduzione dei *Digicube* - le macchinette che distribuiscono videogiochi collocate nei *convenience stores* - ha dato ottimi frutti. Tuttavia, il bilancio non ha rallegrato lo staff dirigenziale. Mentre Konami e Namco hanno messo a segno un incremento degli utili pari al 136% e al 18% rispettivamente, i profitti di SquareSoft sono crollati. Rispetto all'anno precedente, la casa di ***Final Fantasy*** ha totalizzato vendite pari a 181.5 milioni di dollari, 25% in meno rispetto all'anno precedente. Rispetto allo stesso periodo, gli utili - che ammontano a 17.2 milioni di dollari - sono scesi del 75%. L'*escalation* dei costi di produzione (45 milioni di dollari per ***Final Fantasy VII***) e la durissima competizione che contraddistingue il mercato videoludico nipponico spiegano in parte la pessima prestazione finanziaria di SquareSoft.

La voglia di riscatto si riflette in un catalogo di nuovi prodotti addirittura più intriganti rispetto a quelli della passata stagione. Tra questi il primato va sicuramente a ***Parasite Eve***, attualmente in fase di sviluppo presso la filiale americana di SquareSoft a Honolulu, Hawaii. Il progetto vede coinvolti al momento sette programmatori nipponici, supportati da tre americani. La sceneggiatura è stata affidata al veterano Takayuki Tokita (***Chrono Trigger, FFIV*** e ***Live-A-Live*** nonché *event designer* di ***FFVII***), mentre la meccanica di gioco (combattimenti e interfaccia) sarà curata da Yoshihiko Maekawa, che ha diretto in precedenza ***FFVI*** e ***Super Mario RPG***. Il *character design* è nelle abili mani di Tetsuya Nomura (***FFVII***), mentre la colonna sonora sarà composta da Yoko Shimomura, già autore del *soundtrack* di ***Super Mario RPG, Front Mission*** e ***Live-A-Live***. Lo staff americano, supervisionato da Hironobu Sakaguchi, è composto da Steve Gray, esperto in effetti speciali (ha collaborato alla realizzazione di *True Lies* e *Apollo 13*), Darnell Williams, *art director* nonché responsabile della divisione americana di SquareSoft; Peter Warner e Lisa Forster (***Die Hard 3, Cliffhanger, Wolf***).

Tratto dall'omonimo romanzo di Hideaki Sena, ***Parasite Eve*** è un'avventura riconducibile al filone fantascientifico-catastrofico che riprende e aggiorna in un nuovo contesto i temi di film come *Andromeda, L'Esercito delle Dodici Scimmie* e *Virus Letale*. La trama è incentrata sul tentativo di una detective venticinquenne, Aya Brea, di salvare il mondo dalla minaccia di un cataclisma biologico. Aya sarà coadiuvata dal fidanzato Daniel "Bo" Dollis e da un ricercatore accademico nipponico, Kunihiko Maeda L'azione si svolge sul finire del 1997, a New York. Avventati esperimenti di genetica hanno portato allo sviluppo di mitocondri "intelligenti" (i mitocondri sono microscopici componenti che assicurano gli scambi energetici all'interno delle cellule), capaci di riprodursi a ritmi vertiginosi. I mitocondri parassitari sono in grado di controllare le menti degli esseri umani, possono provocarne la combustione spontanea e persino resuscitare umani in avanzato stato di decomposizione.



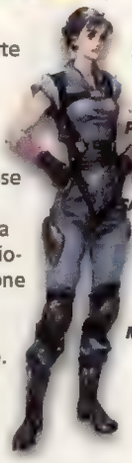


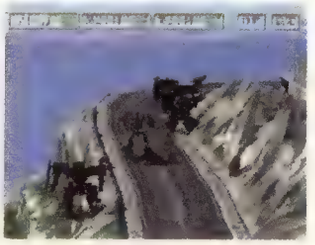
***PARASITE EVE È IL PRIMO TITOLO ORIGINALE PER SONY PLAYSTATION (GLI ALTRI SONO TUTTI SEGUITI DI GIOCHI APPARSI PER SUPER FAMICOM). IL GIOCO MISCELA ELEMENTI PROPRI DEI GIOCHI DI RUOLO, MA LA COMPONENTE ARCADE È RAPPRESENTATA EGREGIAMENTE DA COMBATTIMENTI IN TEMPO REALE CHE SUPERANO IL REALISMO GRAFICO DI* RESIDENT EVIL.**

Aya, l'eroina del gioco deve fermare Eve, una "portatrice sana" dell'aberrazione cellulare, e i mitocondri che la possiedono prima che si scateni una epidemia di catastrofiche proporzioni. Dal punto di vista tecnico, ***Parasite Eve*** incorpora l'*engine* ottimizzato del *best seller* ***Final Fantasy VII***. Il gioco miscela spettacolari fondali pre-renderizzati - realizzati con una risoluzione di 640x480 pixel (il miglioramento rispetto a ***FFVII*** è significativo) - a personaggi poligonali eccezionalmente animati. Il sistema di combattimenti non è che l'ultima incarnazione aggiornata dell'*Active Time Battle System*, che ha debuttato nel 1991 con ***Final Fantasy IV***. SquareSoft sta valutando la possibilità di distribuire contemporaneamente il gioco in tutto in tutto il mondo. L'uscita di ***Parasite Eve*** è prevista per il Natale del 1997. Vi terremo aggiornati.

Durante una conferenza stampa organizzata il 23 maggio scorso presso il prestigioso Quest Hall Hotel di Tokyo, Squaresoft ha presentato ufficialmente ***Front Mission Second***. Si tratta del seguito ufficiale di ***Front Mission: Gun Hazard***, un gioco per Super Famicom - mai importato in Occidente - che ha totalizzato oltre 530 000 pezzi in Giappone. Hashimoto, il producer del gioco, ha spiegato che "***Front Mission 2*** *eredita la struttura e la filosofia della versione a sedici bit, ma l'aspetto grafico è interamente poligonale*". Dal punto di vista ludico, ***Front Mission Second*** reintroduce il sistema dei turni incontrato nelle incarnazioni a sedici bit. SquareSoft ha motivato l'introduzione di due nuovi titoli ispirati alla mitologia di ***Front Mission*** indicando che si tratta di prodotti destinati a "*due tipologie di giocatori differenti*". Laddove la natura di interazione in tempo reale di ***Front Mission Alternative*** ne fa un prodotto appetibile ai fanatici delle simulazioni *arcade*, l'impianto più classico di ***Front Mission Second*** lo rende più compatibile con i gusti di un'utenza più classica e tradizionale che predilige la strategia sull'azione. ***Front Mission Second*** vanta scenari interamente poligonali e animazioni fluide e realistiche (60 fps). Del *character design* del gioco si sta occupando Jun Suemi, che ha curato la saga di ***Wizardy*** per ASCII. L'azione si svolge nel 2102 nella futuristica Repubblica di Aroldesh (corrispondente all'attuale Bangladesh) che fa parte dell'*OCU* (*Unione della Comunità Oceanica*). La situazione è drammatica: ricorrenti crisi economiche e sommosse sociali hanno messo in ginocchio il governo. La debolezza delle istituzioni favorisce l'insurrezione da parte delle forze armate, il cosiddetto Esercito Rivoluzionario. Il vecchio regime non accetta la dichiarazione di indipendenza dei militari e adotta misure fortemente repressive, uscendone però sconfitto a Limia. L'Esercito Rivoluzionario mira ad impossessarsi dell'intera *OCU* e qui cominciate a giocare voi. Nei panni di Ash Faroukh, nativo di Aroldesh e Generale della marina della Comunità Oceanica, dovrete riportare l'ordine e stroncare le velleità indipendentistiche degli insorti. Per farlo potrete contare sull'apporto del commilitone australiano Joyce S. Whitfield, Amia McCallum (anch'essa australiana) e Griff Barnum, nato sull'isola Huffman, teatro della guerra combattuta nel primo episodio. ***Front Mission Second*** è previsto in Giappone in autunno. ***Front Mission Alternative***, atteso in agosto, ha come protagonista il biondo R McCoy. La simulazione di combattimento robotico - presentata sul numero scorso di

FRONT MISSION 2 *INSISTE SULL'ELEMENTO STRATEGICO. IL PRODUCER, HASHIMOTO, HA SPIEGATO DURANTE LA CONFERENZA STAMPA TENUTASI A TOKYO PER LA PRESENTAZIONE DEL GIOCO, CHE NEI PROSSIMI PROGETTI DI SQUARESOFT SARÀ PRIVILEGIATO L'ASPETTO SIMULATIVO RISPETTO A QUELLO PURAMENTE ARCADE.*





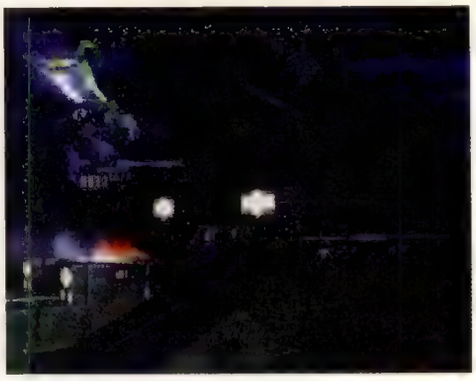
R. MCOY È IL PROTAGONISTA DI* FRONT MISSION ALTERNATIVE. *PILOTA DEI MECH WAW IMPEGNATO SUL FRONTE AFRICANO. MC COY È IL LEADER DELL'UNITÀ MOBILE DI ATTACCO DELL'OCU E PUÒ CONTARE SUL SUPPORTO DI ALTRI DUE ROBOT DA COMBATTIMENTO.

SPC - è caratterizzata da un numero notevole di scenari (jungla, deserto, città, aree costiere). Il gioco include trenta differenti missioni. ***Front Mission Alternative*** è compatibile con il mouse per PlayStation. SquareSoft sta promuovendo il gioco con martellante insistenza sulle più importanti testate nipponiche. Particolarmente originale la pubblicità apparsa su *Famicom Tsushin*: il logo in bianco e nero di ***Front Mission Alternative*** è accompagnato da qualche immagine del gioco e dalla scritta "WARGASM". Non aggiungiamo altro...

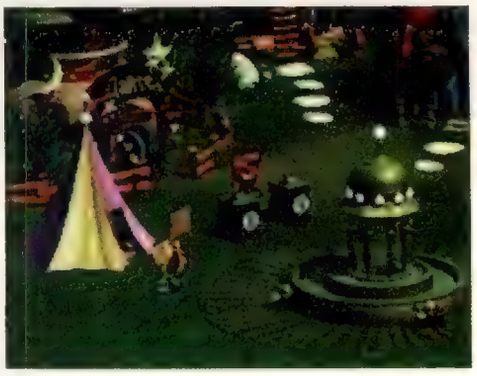
ANTEPRIMA

Mentre l'occidente attende impaziente l'uscita della versione in lingua inglese di ***Final Fantasy VII***, prevista per il 7 settembre in America e a seguire in Europa, Square è già al lavoro sul seguito. ***Final Fantasy VIII*** è previsto in esclusiva per Sony PlayStation. Il seguito del popolare RPG arriverà solo nella seconda metà del 1998. La trama è ancora avvolta da mistero. Si sa per certo che le ambientazioni e i personaggi saranno in gran parte rinnovati rispetto all'ultima incarnazione. Le uniche certezze riguardano la presenza di Cid e Chocobo. Tra le innovazioni più interessanti segnaliamo il *Called Monster Breeding System* (letteralmente *Sistema di Allevamento dei Mostri*), per certi versi paragonabile al *Chocobo Breeding System* di ***FFVII***. Il giocatore potrà sviluppare nuovi mostri all'interno del gioco. ***Final Fantasy VIII*** sarà molto più esteso del precedente episodio e potrebbe occupare quattro CD-ROM contro i tre del precedente episodio. Includerà molti più sottogiochi (tra cui una sezione di sparatutto e di volo) e animazioni in computer grafica. Infine, Squaresoft ha annunciato un (ennesimo) titolo per questo autunno, lo sparatutto ***Einehander*** ("dotato di una sola mano", in tedesco). Una nuova titolazione per un gioco, ***Zauver***, annunciato e poi scomparso dalle scene circa un anno fa. ***Einehander*** introduce un originale sistema di *power-up*. Interamente poligonale, a metà tra ***RayStorm*** e ***X2***. Endymion, la navicella che controllate, è equipaggiata con un poderoso braccio meccanico in grado di strappare letteralmente i cannoni laser e le armi dei mezzi nemici. Questi ultimi verranno installati automaticamente sul vostro caccia stellare. Il sistema del "*Gun Snatcher*" rappresenta l'innovazione più radicale dai tempi del *beam* di ***R-Type***: ci auguriamo che SquareSoft riesca a rinnovare profondamente l'asfittico settore degli *shoot'em up* come ha già fatto con picchiaduro e giochi di ruolo. ***Einehander*** è previsto in autunno. Sul fronte delle uscite, dopo ***Final Fantasy Tactics*** (uscito il 13 giugno in Giappone, recensione sul numero di settembre), è imminente l'arrivo di ***SaGa Frontier*** (11 luglio). Il gioco ci trasporta in un universo fantastico, fatto di magie, società segrete (*Black Cross*) e combattimenti cruenti. Il nostro avatar, Al Kaiser (precedentemente noto come Red), intraprende una perigliosa avventura che lo porterà a fronteggiare il malvagio Dr. Okonogi, l'assassino del padre. L'offerta SquareSoft si scontrerà, nel mese di luglio con l'attesissimo ***Ogre Battle*** di Atlus, previsto in esclusiva per il 32-bit Sony (dopo ***Final Fantasy VII*** e ***Dragon Warrion VII***, Sony ha messo a segno un altro punto cruciale). E per gli amanti delle simulazioni di baseball non perdetevi il nuovo *Digital League*, versione *super deformed* del popolare gioco americano... Da Tokyo è tutto, ripasso la linea a Milano.

Nicolas Di Costanzo



EINEHANDER, *OVVERO "TUTTO QUELLO CHE* PHILOSOMA *AVREBBE POTUTO ESSERE E NON È STATO". IL NUOVO SPARATUTTO* SQUARESOFT *È PREVISTO IN AUTUNNO.*



POTRETE TROVARE LA RECENSIONE DI* SAGA FRONTIER *(NELLA FOTO) SUL PROSSIMO NUMERO.

DOPO L'UNO-DUE DI* BUSHIDO BLADE *E* TOBAL 2, *SQUARESOFT TORNA A COLPIRE CON* CHOCOBO DE BATTLE, *UN DEMO GIOCABILE DI ECCEZIONALE REALISMO PREVISTO IN ESCLUSIVA PER* ONYX 2. *PER ORA, S'INTENDE.

CHOCOBO DE BATTLE

Abbiamo già incontrato il mitico Chocobo nel bellissimo ***Tobal 2*** (recensito sul numero 38 di SPC). Ora SquareSoft of America ha annunciato un nuovo *beat'em up* che ha come protagonista proprio il simpatico pennuto. Se state sbavando sulle immagini, vi consigliamo di calmarvi. Il gioco non è previsto per PlayStation. Non uscirà per nessuna console. Nope, non è nemmeno un coin-op. ***Chocobo de Battle*** è un demo giocabile per Onyx2, la piattaforma da diecimila e passa dollari di Silicon Graphics in grado di muovere 10 milioni di poligoni al secondo grazie ai 16 processori che lavorano in parallelo. I responsabili del progetto, per la cronaca, sono Yoshiro Hakata (***Last Bronx***) e go Kikuchi (***FFVII*** e ***Last Bronx***). Considerando che i primi demo di ***Final Fantasy VII*** sulle giga workstation americane hanno anticipato la versione casalinga, non è escluso che un giorno o l'altro potremo giocare a ***Chocobo de Battle*** sulla nostra console. Qualunque essa sia...

YOU VIDEOGAMES TOO

NUOVA SEDE IN

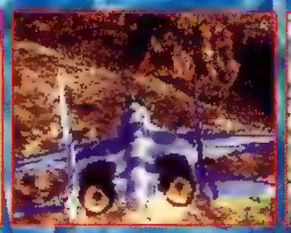
VIA PO 26
TORINO

PER ORDINAZIONI TELEFONARE ALLO:

011.88.99.20

RIVISTE DI IMPORTAZIONE CON E SENZA CD PER SATURN-N64-PSX- in piu' HOBBY JAPAN e B-CLUB

ARMORED CORE


AIR COMBAT 2

FIGHT MEDIUM ALTERNATIVE

GUNDAM BATTLE MASTER

HERC'S ADVENTURE

RUNABOUT

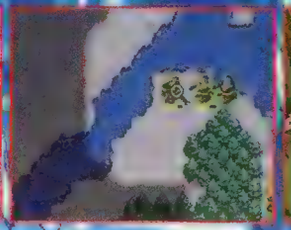
MARVEL SUPER HEROES

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION

TIME CRISIS

ZERO

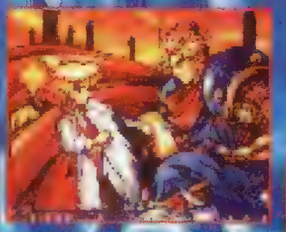

WARCRAFT 2

SAGA FRONTIER

SYNDACATE WARS

SCEGLI IL TUO CUCCIOLO

KING OF FIGHTERS 96


SAMURAI S. RPG

JOYPAD ANALOGICO
vibra con: BUSHIDO BLADE
TOBAL 2-ACE COMBAT 2 - RALLY CROSS

DRAGONBALL HEROES da Agosto

VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI INTUTTA ITALIA
IN 24-48 ORE
FINANZIAMENTI IN GIORNATA

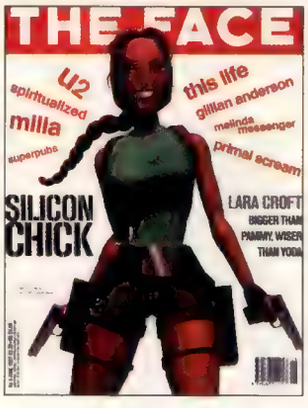
SI SERVONO RIVENDITORI
****
WHOLESALERS-REVENDEUR

DISPONIBILI
TITOLI PER PC E
SCHEDA 3DFX

THE BEST...

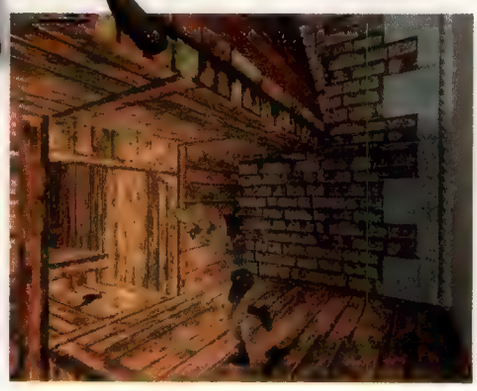
Tomb Raider 2

Lara non c'è. E' andata via. uscita dal piccolo schermo videoludico per diventare una pop-star. L'icona degli anni-novanta-quasi-due-mila ha grandi progetti per il futuro. Quasi non la riconosciamo più. Lara è forse morta? Chi ha ucciso Lara Palmer? Il successo le ha dato alla testa poligonale? *Silicon Chick*, "manza di silicio", strilla in copertina *The Face* la pubblicazione più trendy dell'occidente dopo *Seconda Mano*. Gli spocchiosi angolosassoni si sprecano letteralmente in iperboli e confronti: Lara è più grande di Pammy (la Pamela Lee Anderson), più saggia del lucasiano Yoda. Per l'*Economist*, *Tomb Raider* è IL videogioco dell'anno. Non ce n'è per nessuno. Lara accompagna U2 nel *Pop-Mart Tour* (prontamente ribattezzato *Flop-Mart Tour* visto l'assenteismo dei fan yankee), ma tra non molto saranno gli U2 ad accompagnare la Lara canterina. Già, perché l'eroina creata da Toby Ward, sta per tornare in una nuova avventura. Intendiamoci, *Tomb Raider 2* è ancora in fase iniziale di sviluppo, ma Core Design ha rilasciato dosi massive di informazioni e immagini per creare *hype*, attesa spasmodica, consenso acritico e persino acrilico, perché no?, il passo più logico è la linea di abbigliamento plastico-cybernetico firmata Lara Klein. Il seguito del best seller della passata stagione è già un *cult game*, bastano un paio di pix a fare leggenda, metropolitana o videoludica, non fa differenza.

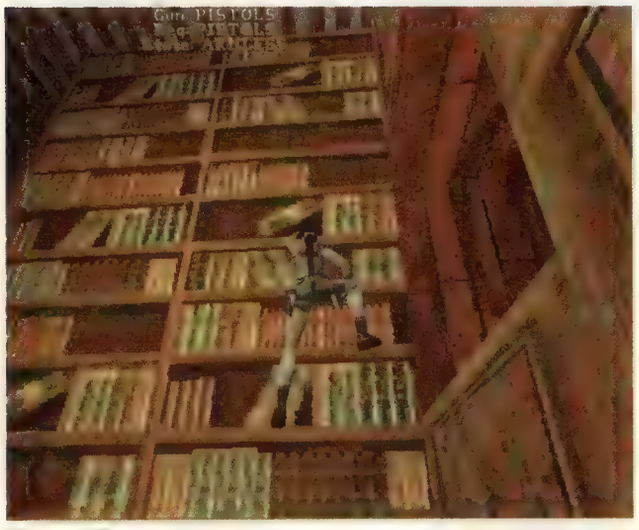


Titolo : Tomb Raider 2
Casa : Core Design/Eidos
Uscita : Novembre
N° Giocatori : 1
Genere : Azione

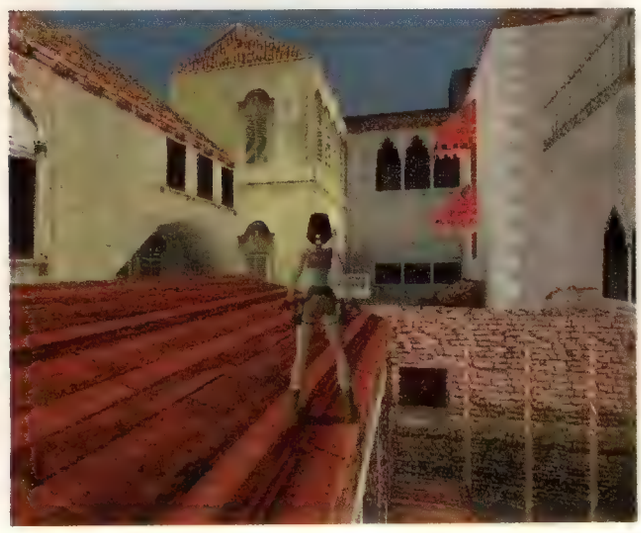
I videogiochi sono un *business* e Lara ha ambizioni monopolistiche. Con chirurgica inesorabilità, l'etichetta inglese si appresta a conquistare un mercato che fino a pochi mesi fa la vedeva relegata in posizione marginale, soprattutto per quell'incomprensibile mania di voler supportare Sega a tutti i costi, incurante di dati di vendita, statistiche e ammalianti lusinghe di Sony, che del *sequel* ha ufficialmente chiesto l'esclusiva PlayStation. In *Tomb Raider 2*, la G.I. Jane poligonale sculetta nelle catacombe costruite sotto la muraglia cinese (località gettonatissima dal pdv videoludico, vedi *Moto Racer*). Lara nuota con grazia divina nei corridoi metallici di una nave affondata (chiaro l'ammiccamento al giga-costoso *Titanic* di James Cameron, in casuale uscita autunnale). Lara ancheggia allegramente in un bellissimo palazzo settecentesco della serenissima repubblica di Venezia. Il voyeurismo interattivo è diventato un nuovo genere, soprattutto grazie ai contributi *pseudo-hentai* che circolano in rete e che vogliono Lara ora nuda, ora disposta in pose un tantino osè, giusto per shockare i pruriginosi.

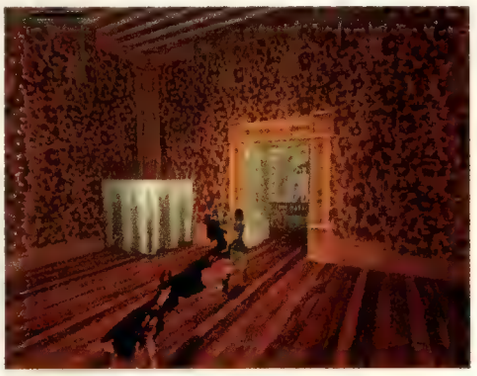


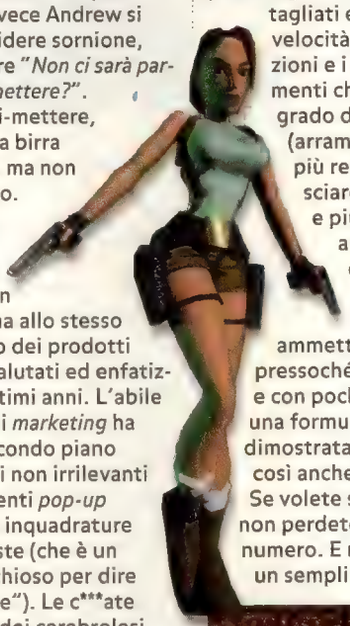
Il motore di Tomb Raider 2 non è che un'ottimizzazione di quello impiegato nel primo episodio. Riciclo aggiornato, direbbero i fanatici del politically correct. A livello grafico, tuttavia, l'uso delle texture e del Gourad è maestoso.

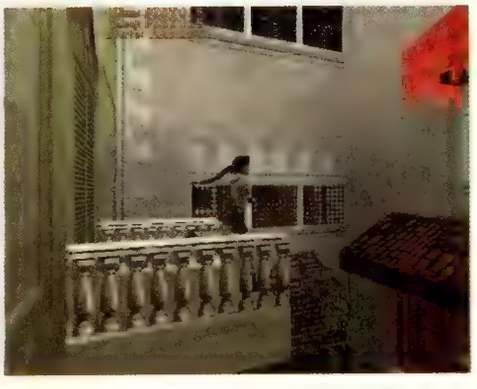


La sceneggiatura di ***Tomb Raider 2*** è ormai completa. I nuovi rivali di Lara sono Callistro, un malvagio stregone zombie, una setta fanatica a metà tra il *Tempio del Sole* e i folli giapponesi del gas nervino metropolitano e un crudele imperatore Cinese, attaccato alla dottrina comunista come una fastidioso tafano alla carta moschicida. Ce n'è per tutti i gusti, questo è chiaro. Il primo livello, catacombico, vede Lara deambulare nelle calustrofobiche tombe sotterranee, con gialli assassini che faranno di tutto per fermarla. A Venezia avremo la possibilità di esplorare la residenza dello stregone Callistro, a metà tra Cagliostro e il conte di Montecristo giusto per fare contento il vecchio Dumas. Gli arazzi sulle pareti rivelano indizi preziosi e persino passaggi segreti, come insegna lo sbiadito argento colto dalla *Sindrome di Stendhal* o il Miyamoto di ***Super Mario 64*** (ma questa è accademia...). Scopriremo che il corpo virtuale di Callistro galleggia nelle profondità degli abissi, in un cofano di acciaio che nasconde terribili segreti. Andrew Thompson, il capoccia del progetto, ci tiene a rimarcare che le abilità natatorie dell'eroina sintetica sono state implementate al massimo nel seguito e noi riportiamo. Thompson ci spiega che la componente esplorativa, dominante nel primo episodio, è stata ridimensionata, a totale vantaggio dell'elemento *arcade*. Gli facciamo notare una curiosa coincidenza: anche Capcom privilegerà l'azione pura rispetto all'avventura in quello che si annuncia come il principale antagonista di ***Tomb Raider 2, Resident Evil 2***. Ci aspettiamo un lapidario "*Embè?*", invece Andrew si limita a sorridere sornione, come per dire "*Non ci sarà partita, volete mettere?*". Vorremmo ri-mettere, complice una birra annacquata, ma non ci pare il caso. L'originale ***Tomb Raider*** resta un gran bel gioco, ma allo stesso tempo è uno dei prodotti più sopravvalutati ed enfatizzati degli ultimi anni. L'abile campagna di *marketing* ha messo in secondo piano limiti tecnici non irrilevanti come frequenti *pop-up* poligonali e inquadrature espressioniste (che è un modo spocchioso per dire "scoordinate"). Le c***ate celebrative dei cerebrolesi che scrivono per i quotidiani hanno fatto il resto. Core assicura miglioramenti sostanziali (ma potrebbe forse il macellaio dire che la carne in vetrina non è buona?), ma è certamente prematuro sbilanciarsi: la stagione videoludica deve ancora cominciare, siamo al calcio d'agosto. Certo è che la coda di cavallo della scosciatissima pupattola ondeggia con grazia commovente. Le locazioni veneziane sono pazzescamente definite e gli effetti di luce non sono accessori, ma funzionali alla giocabilità (ed esempio, illuminando zone d'ombra è possibile scorgere bonus, oggetti o cartacce del *Magnum*). Lo scorrere del tempo virtuale si riflette con un progressivo abbassamento della luminosità: calano le tenebre e l'azione si fa ancora più intrigante. Gli scenari dettagliati e aperti, la velocità delle animazioni e i nuovi movimenti che Lara è in grado di performare (arrampicarsi in modo più realistico, strisciare, usare nuove e più deleterie armi) sono alcuni dei punti di forza di un titolo che ammette di sfruttare pressoché integralmente e con poche variazioni una formula che si è dimostrata vincente. Sarà così anche questa volta? Se volete saperne di più non perdete il prossimo numero. E non si tratta di un semplice *teaser*...



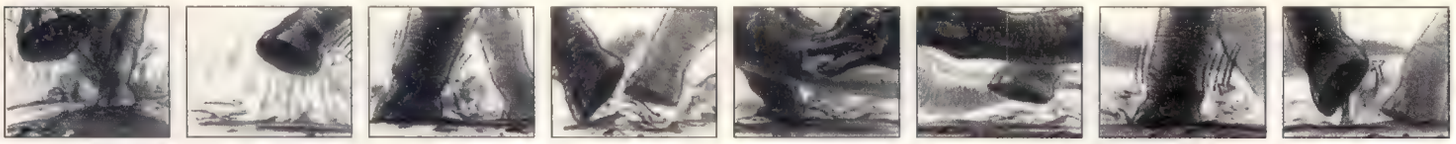






Sorprendentemente, laddove* Resident Evil 2 *occuperà due CD-Rom e sarà fino al 70% più esteso del primo episodio,* Tomb Raider 2 *non sarà significativamente più ampio della precedente incarnazione. Fretta di uscire in tempo per Natale?

La brunetta di silicio arriverà alla fine di novembre sul 32-bit Sony. Da notare l'ottimo livello di dettaglio, come le scintille che fuoriescono dalle rivoltelle quando Lara fa fuoco.

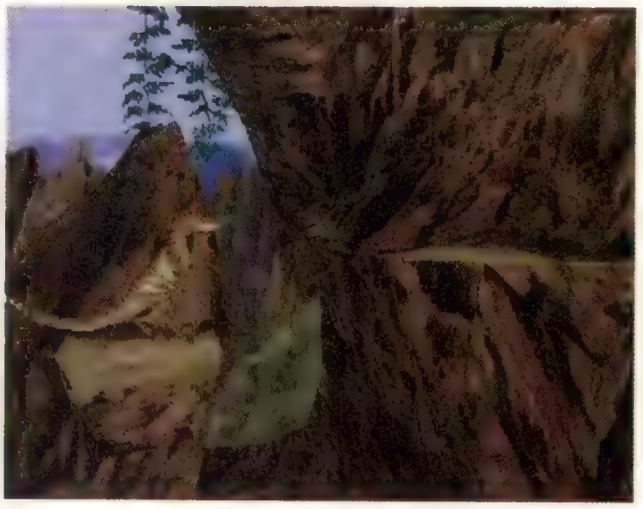


The Lost World

Riassunto delle ultime puntate: il magnate statunitense John Hammond realizza in gran segreto, sull'isola Nublar, al largo del Guatemala, il parco divertimenti più ambizioso e fantastico dopo la MiniItalia. Grazie al dottor Wu, uno scienziato cino-americano esperto di clonazione e ricostruzione del DNA, il riccastro riesce a riportare in vita, utilizzandone il sangue trovato in alcune zanzare vissute nel giurassico, alcune specie di dinosauri, erbivori e carnivori. Per ottenere l'approvazione finale degli azionisti dell'ambizioso progetto - specie in termini di sicurezza dei visitatori e pertinenza degli aspetti scientifici - Hammond invita per un week-end sull'isola il dottor Alan Grant, un esperto paleontologo; Ellie Sattler, paleobotanica; l'avvocato Donald Gennaro, in rappresentanza degli azionisti; un matematico, Ian Malcolm; i due propri nipotini, Alexis, una bimba di 12 anni, e Tim, di 9.
Sappiamo tutti come è andata a finire: il caos più totale. Nel seguito, interpretato da Jeff Goldblum (Ian Malcom nel film), Julianne Moore (fidanzata di Ian, Sarah), Vince Vaughn (insopportabile fotografo), e Pete Postlethwaite, il caos è, se possibile ancora maggiore. Ora, il nuovo *blockbuster* spielberghiano arriva su PlayStation grazie a Dreamworks Interactive. Il videogioco tratto dal sequel di *Jurassic Park*, previsto in Italia all'inizio di settembre, è un *action game* interamente tridimensionale che ci permette di controllare una serie di differenti personaggi (un cacciatore, T-Rex, Raptor e Compy nonché una misteriosa creatura) su un'isola abitata da mostruosi dinosauri. Il gioco consente una notevole libertà di movimenti in scenari interattivi. Un discorso a parte andrebbe fatto per le animazioni realistiche dei personaggi. La pelle delle oltre venti specie di dinosauri presenti all'interno del gioco si allunga e si distorce in modo differente a seconda dei movimenti compiuti. Dreamworks Interactive ha sviluppato una nuova tecnica di animazione denominata *MorphX* che consente di ottenere risultati davvero incredibili e che purtroppo la carta stampata non è in grado di restituire. Le ombreggiature e gli effetti di illuminazione esaltano la palette di PlayStation e le spettacolari inquadrature sottolineano i momenti più drammatici dell'azione. ***The Lost World*** include quaranta livelli, venticinque scenari differenti e una cosmesi davvero eccellente.

REX APPEAL: I DINOSAURI DI THE LOST WORLD SONO ANIMATI SPLENDIDAMENTE.

THE LOST WORLD *SEGNA IL DEBUTTO SU PLAYSTATION DI DREAMWORKS INTERACTIVE, LA SOFTWARE HOUSE DI STEVEN SPIELBERG.*



Titolo : **THE LOST WORLD**
Casa : **DREAMWORKS INT.**
Uscita : **FINE AGOSTO**
N° Giocatori : **1**
Genere : **AZIONE**

gli specialisti

soft

NOVITA' AMERICANE 119.000

ALPHASTORM
BROKEN HELIX
DYNASTY WARRIOR
NBA HANGTIME
OVERBLOOD
SENTIENT
SYNDICATE WARS
WARCRAFT 2
WARGODS
WILD ARMS

NOVITA' EUROPEE 89.000

BEDLAM
CITY OF THE LOST CHILDREN
INTERN. SUPERS. SOCCER PRO
MACHINE HUNTER
RAGE RACER
SWAGMAN
TEST DRIVE OFF ROAD
THRASH IT
TRANSPORT TYCOON
V RALLY

NOVITA' GIAPPONESI 129.000

ACE COMBAT 2
BOUNTY SWORD FIRST
FIN. FANTASY TACTICS
FORM. SOCCER 97
GUNDAM BATTLE MASTER
POINTERS POINT
STREET FIGHTER EX PLUS
TIME CRISIS
ZERO DIVIDE 2
ZEROYON CHAMP

SOFTWARE ULTRA 64

DARK RIFT
HEXEN 64
INTERN. SUPERSTAR SOCCER
MISSION IMPOSSIBLE
MULTIRACING CHAMP.
REV LIMIT
WAR GODS
WILD CHOPPERS

PAGAMENTI CON
CARTA DI CREDITO
VISA - MASTER CARD
AMERICAN EXPRESS
CARTA SI - CARTA AURA

playstation PS-X

hard

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

ACTION REPLAY PROGR.	109.000
CAVO LINK	49.000
INTERFACCIA MULTIPLAYER	99.000
JOYPAD COMPATIBILE	39.000
JOYPAD INFRAROSSI	59.000
JOYPAD ORIGINALE	49.000
JOYSTICK INFRAROSSI	99.000
JOYSTICK TOP FIGHTER	89.000
MEMORY CARD 120 SLOT	79.000
MEMORY CARD	49.000
MEMORY DISK DRIVE	159.000
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI	139.000

ACCESSORI ULTRA 64

ADATTATORE UNIVERSALE	59.000
CAVO PROLUNGA JOYPAD	19.000
GAME KILLER	69.000
MEMORY CARD 20X	TEL.
MEMORY CARD 4X	69.000
MEMORY CARD	29.000
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI	TEL.

MICROMEDIA
ON THE NET
www.intremarket.com/micromedia

SONY PS-X	**L. 299.000**
SONY PS-X UNIVERSALE	**L. 349.000**
ULTRA 64 UNIVERSALE	**TEL.**

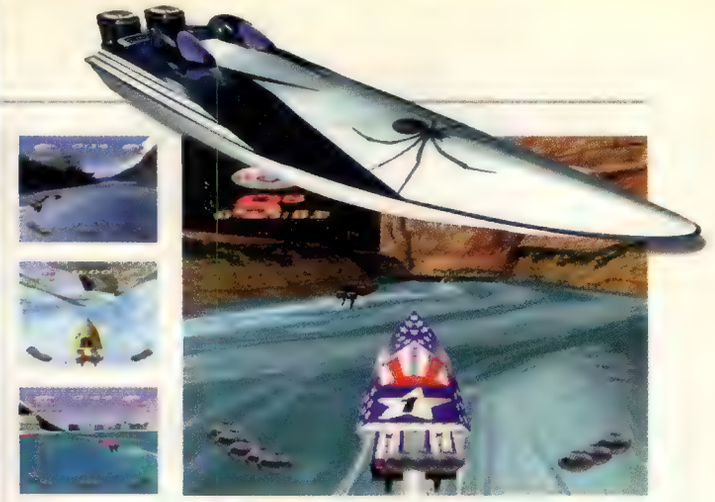
TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA (CONSEGNA IN 24H)
SERVIZIO RIVENDITORI ALTAMENTE QUALIFICATO
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

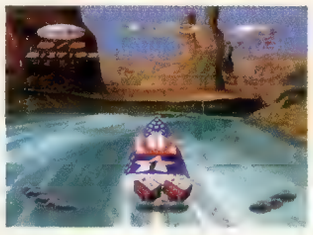
Rapid Racer



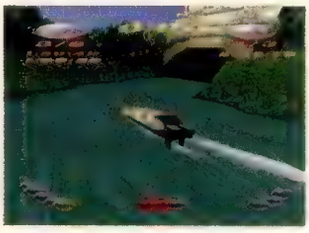
Scorre sangue spagnolo, caliente, nelle vene di Juan "Sandokan" Montes, il responsabile dello sviluppo software di *Sony Computer Entertainment of Europe*. In meno di due anni, Juan è riuscito a formare un team di programmatori di eccezionale talento, smentendo il luogo comune che vuole Sony debole sul fronte della produzione interna. Oggi, il reparto di sviluppo di Sony Computer Entertainment, situato nel quartier generale di Londra, conta una quindicina di grafici, tredici programmatori, quattro produttori, quattro game designer e due macchinette per il caffè.

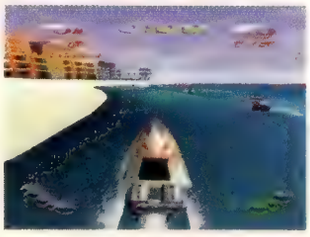
La guarnigione di capitan Montes ha sfornato negli ultimi mesi *Porsche Challenge* e *Total NBA '97*. Il primo ha letteralmente spaccato in due la critica europea: alcuni lo hanno eletto ad autentico paradigma delle simulazioni di guida PlayStation - giudicandolo addirittura superiore alle migliori produzioni Namco - altri, meno vicini a Sony, invece lo considerano un buon gioco, ma niente più. Su una cosa tutti concordano: la componente tecnica dei giochi sviluppati da SCEE sta raggiungendo livelli fino a qualche anno fa impensabili. L'ulteriore conferma arriva da ***Total NBA '97***, un gioco di basket capace di imporsi sull'offerta di colossi del divertimento elettronico sportivo come Electronic Arts o Konami. Non sorprende quindi che si sia creato un grande interesse attorno al nuovo progetto di SCEE, ***Rapid Racer***, una simulazione di corsa su motoscafi la cui estetica si richiama alla prima versione - successivamente rivoluzionata - di *WaveRace* per Nintendo 64. Il gioco presenta un *gameplay* innovativo e coinvolgente. Al pari di ***Porsche Challenge***, ***Rapid Racer*** colpisce immediatamente per l'aspetto grafico, che esalta le potenzialità di PlayStation come pochi altri titoli in circolazione. Ma Montes ci tiene a sottolineare che i "ragazzi" hanno dedicato eguale attenzione al *gameplay*, sviluppando nel contempo un metodo di controllo immediato e realistico. Il pilota deve riuscire a controllare il mezzo lottando contro la forza delle correnti. Le animazioni di ***Rapid Racer*** si susseguono a sessanta *frames* al secondo nella versione NTSC e a cinquanta quadri in quella PAL. Il gioco è stato programmato in alta risoluzione e vanta un look da coin-op. Dopo dodici mesi di sviluppo, i programmatori sono riusciti ad ottenere effetti di trasparenza incredibilmente realistici. Per creare gli scenari sono stati impiegati oltre 15.000 poligoni interamente *texture mappati*, mentre i motoscafi sono il risultato dell'aggregazione di circa duecento poligoni magnificati graficamente grazie all'uso smodato di *Gouraud shading*. Ad accrescere la spettacolarità della simulazione concorrono effetti speciali come illuminazioni in tempo reale, ombreggiature e dissolvenze. Per assicurare l'interazione simultanea, SCEE ha privilegiato l'opzione di *split-screen* (orizzontale e verticale) sul sempre meno diffuso *link-up*. Le modalità di gioco prevedono competizioni a cui possono prendere parte fino a cinque giocatori. ***Rapid Racer*** include diciotto percorsi percorribili anche in modalità notturna e in entrambe le direzioni di marcia. E' stata inserita anche l'opzione di *editor* dei percorsi che consente di generare automaticamente oltre 256.000 tracciati differenti. Sono selezionabili dieci differenti motoscafi, cinque modalità di gioco differenti, percorsi bonus e altre sorprese. Le gare si svolgono in Canada, Grand Canyon, Alaska, Miami e altre località esotiche. La colonna sonora raccoglie brani techno, jungle e drum'n' bass di Apollo 440 (*Ain't talking 'bout dub*). Concludendo, ***Rapid Racer*** rappresenta uno dei prodotti ludici più interessanti della nuova stagione videoludica PlayStation.

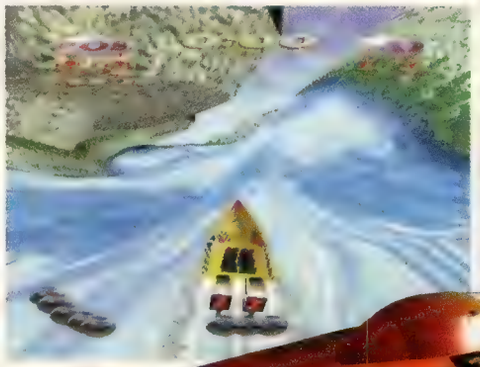
IN RAPID RACER, DOVREMO FRONTEGGIARE LA FORZA DELLE ONDE. LE ONDE DEL DESTINO.



LA COMPONENTE COSMETICA È ESALTATA DALL'USO DI TEXTURE MAPPING E GORAUD SHADING.







Titolo : **RAPID RACER**
Casa : **SONY**
Uscita : **SETTEMBRE**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **RACING**

GAME START

PlayStation™

ACHTUNG

DA MARZO NUOVO INDIRIZZO:

GAME START

E-MAIL:GAMESTART@DATAS.IT

E-mail gamestart@datas.it

E-mail gamestart@datas.it

VIENI A VISITARE IL NOSTRO SITO SU INTERNET

www.datas.it/gamestart/

www.datas.it/gamestart

www.datas.it/gamestart

www.datas.it/gamestart/

HTTP://WWW.DATAS.IT/GAMESTART/

Titoli playstation
Pal version

4-4-2	Tel.
2xtreme	75.000
Actua golf	89.000
Actua soccer 97	92.000
Adidas power soccer 97	85.000
Area 51	90.000
Atari greatest hits	92.000
Battlestation	95.000
Broken Sword	92.000
Bubble bubble 2	89.000
Burning road II	89.000
Bust a move II	85.000
Carnage heart	79.000
Castlevania x	95.000
City of lost children	Tel.
Command & conquer	95.000
Crash bandicoot	Tel.
Crusader no remorse	85.000
Dark forces	89.000
Descent 2	89.000
Destruction derby	45.000
Destruction derby II	89.000
Die hard trilogy	89.000
Excaliburn 2555	92.000
Exhumed	85.000
Fifa 96	39.000
Fifa 97	89.000
Final doom	89.000
Formula 1	95.000
Gridrun	89.000
Hexen	89.000
Indipence day	TEL.
International supers. soc.	85.000
Internati. supers.soc. pro	95.000
John lomu rugby	92.000
King of fighter 95	77.000
King's field	85.000
Krazy ivan	39.000
Legacy of kayn	89.000
Little big adventure	89.000
Lost vikings II	95.000
Lucky luke	89.000
Madden 97	89.000
Monster trucks	92.000
Mortal kombat mithology	Tel.
Myst	95.000
Namco museum I	89.000
Namco museum II	89.000
Namco museum III	85.000
Nba in the zone 2	89.000
Nba live 96	39.000

Nba live 97	85.000
Nhl 97	89.000
Nighmare creatures	Tel.
Pandemonyum	79.000
Panzer general	89.000
Pga tour golf 97	89.000
Pitfall 3d	Tel.
Porsche challenge	75.000
Premiere manager 97	Tel.
Psychic force	92.000
Rage racer	Tel.
Raven project	92.000
Rebel assault II	95.000
Resident evil	92.000
Ridge racer	45.000
Riot	89.000
Soccer 97	89.000
Soul blade	92.000
Soviet strike	89.000
Speedster	Tel.
Spider	85.000
Suikoden	99.000
Super pang collection	89.000
Super puzzle fighter	Tel.
Swagman	92.000
Syndicate wars	Tel.
Tekken	45.000
Tekken 2	95.000
Tempest x3	89.000
Tenka	92.000
The crow	99.000
Tobal n°1	89.000
Tomb raider	95.000
Toshinden	39.000
Total nba 97	79.000
Transport Tycoon	Tel.
Trash it	92.000
V Rally	85.000
Vandal heart	Tel.
Virtual baseball	92.000
Virtual golf	85.000
Virtual Pool	95.000
Warcraft 2	Tel.
Wing commander IV	Tel.
Wipe out	5.000
Wipe out 2097	92.000
X-com 2	85.000
X2	79.000

Titoli usa version

Carnage heart	89.000
City of lost children	110.000
Internat. supers. soc.r pro	115.000

Need for speed 2	110.000
Po'ed	39.000
Rage racer	119.000
Raiden project	49.000
Rally cross	115.000
Rama	119.000
Rush hour	115.000
Spider	59.000
Tails of the sun	110.000
The crow	110.000
Wild arms	Tel.

Titoli jap version

Bushido blade	159.000
Chuo q2	139.000
Doraemon 2	119.000
Enemy zero	Tel.
Koowlon's gate	165.000
Macross digital mission	149.000
Metal gear solid	Tel.
Namco 5	129.000
Ray tracer	89.000
Resident evil 2	Tel.
Rockman kart	109.000
Ruru kenshin	149.000
Spectral tower	129.000
Super puzzle fighter	125.000
Super robot shooter	159.000
Super robot taisen	145.000
Super robot wars	159.000
Time crisis	Tel.
Tobal n°1	69.000
Tobal n°2	159.000
Tokyo metropolitan	149.000
Toshinden 3	116.000
Virtual hy riu no ken	159.000
Wild arms	135.000
Xevious 3d	129.000

Accessori playstation

Joypad interact	30.000
Joypad sony	45.000
Rf out	55.000
Joystick namco	99.000
Joystick interact	105.000
Volante + peda. mad catz	135.000
Volante + peda. performer	125.000
Volante universale	189.000
Rgb scar cable	25.000
Memory card sony	37.000
Memory card colorata	35.000
Memory card 480 blocchi	129.000
Joypad analogico sony	Tel.

NUOVO SERVIZIO " JAPAN DIRECT LINE "

DISPONIBILE LA NUOVISSIMA YAROZE!!!!

ATTENZIONE PROSSIMA APERTURA NUOVO PUNTO VENDITA A REGGIO EMILIA!

VISITA IL NOSTRO SITO WEB TROVERAI OFFERTE INCREDIBILI
www.datas.it/gamestart

GIAPPONE E USA IN DIRETTA CON GAME START
VENDITA - RITIRO - PERMUTA USATO
VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER SUPERNINTENDO
GAMEBOY MEGADRIVE SATURN & NINTENDO 64

PER TITOLI E CONSOLE NON IN ELENCO TELEFONARE

SE SEI UN **NEGOZIANTE** O VUOI APIRE UN CONSOLE SHOP RICHIEDI IL NS. LISTINO PREZZI PER **RIVENDITORI !!**
LINEA RIVENDITORI
TEL-FAX 059/27.02.10

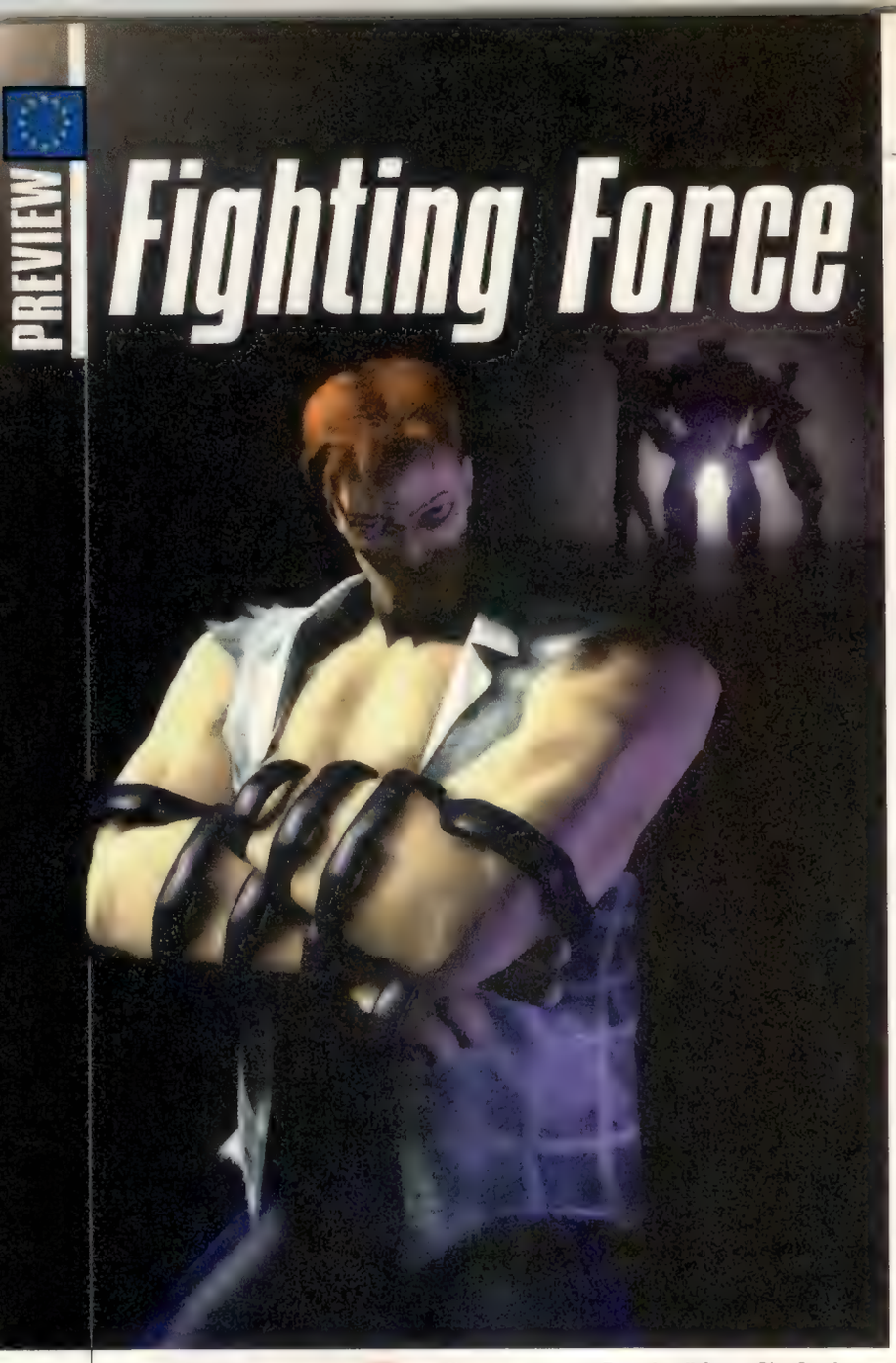
SONY PLAYSTATION PAL OFFERTA ! ! !
DISPONIBILE PLAYSTATION UNIVERSALE

Per ordinare:
tel 059 370967 (5 linee R.a)
fax 059 270210
e-mail :gamestart@datas.it

I PREZZI SONO VALIDI FINO A ESAURIMENTO SCORTE

" Playstation " è un marchio della Sony Computer Entertainment Inc.

Fighting Force



FIGHTING FORCE *MISCELA LE MOSSE DI* TEKKEN 2 *CON L'AZIONE DI* DIE HARD TRILOGY, *INSERENDO IL TUTTO IN SCENARI INTERAMENTE 3D. E' PREVISTA UN'OPZIONE DI COMBATTIMENTO UNO CONTRO UNO, CHE POTREBBE ESSERE ALLARGATA A QUATTRO E PERSINO OTTO LOTTATORI!*

Con l'avvento delle console a trentadue bit, il genere dei picchiaduro a scorrimento è entrato sistematicamente in crisi. Se si eccettua qualche timido tentativo, la produzione si è orientata in modo decisivo sui beat'em up ad incontri. Spetta ancora una volta a Core Design riportare in auge un tipo di gioco che, dopo *Double Dragon* e *Final Fight*, è stato incapace di rinnovarsi in modo significativo. Trasferendo in un contesto tridimensionale una dinamica ormai collaudata e facendo ricorso alla grafica poligonale, Core spera di rilanciare il beat'em up a progressione. *Fighting Force*, precedentemente intitolato *Judgement Force* (vedi Super PlayStation Console #36), è il nuovo attesissimo gioco della casa di *Tomb Raider*. Nel progetto iniziale, il gioco avrebbe dovuto costituire il nuovo capitolo di una popolare serie a sedici bit, *Streets of Rage*. Sega e Core avevano già raggiunto un accordo di massima circa i contenuti di *Streets of Rage IV*, ma quando il colosso giapponese ha preteso l'esclusiva Saturn, Core ha rotto ogni trattativa, preferendo sviluppare un titolo inedito, e, cosa più importante, multi-formato. Rifiutata la licenza di *Streets of Rage*, il team inglese ha riscritto da zero la sceneggiatura del gioco mantenendone tuttavia inalterata la struttura di fondo. *Fighting Force* include quattro differenti personaggi Mace Daniels, Hawk Manson, Ben "Smasher" Jackson e Alana McKendrick, dieci livelli suddivisi in 25 sezioni e un sacco di violenza digitale. I nostri eroi dovranno vedersela con una caterva di avversari come agenti dell'FBI, forze speciali punk à la *Final Fight* etc. L'obiettivo del gioco è - nella migliore tradizione dei picchiaduro a scorrimento - riempire di saccagnate il cattivo di turno, Dr. Zeng, l'equivalente PlayStation del malvagio Mr. Big. Durante i combattimenti potremo servirci di oggetti contundenti e armi di ogni tipo per stroncare i dannati emissari del potente criminale. Queste le premesse di *Fighting Force*. Ora è venuto il momento di guardare più da vicino uno dei titoli più attesi dell'anno...

Titolo : FIGHTING FORCE
Casa : CORE/EIDOS
Uscita : SETTEMBRE
N° Giocatori: 1-8
Genere : PICCHIADURO

Considerando l'abbondanza dell'offerta di picchiaduro a incontri, Core ha saggiamente preferito perseguire la via dell'innovazione ludica sviluppando un gioco che offrisse una sconosciuta libertà di movimento all'interno di mondi tridimensionali. Il risultato è *Fighting Force*. Anziché limitarsi a rivestire di poligoni e di *texture mapping* un titolo come *Streets of Rage*, i programmatori hanno preferito introdurre elementi nuovi come la possibilità di stabilire il proprio itinerario, anziché limitarsi a seguire un pattern prefissato. L'obiettivo - tutt'altro che celato - è quello di rivoluzionare il settore dei picchiaduro così come *Tomb Raider* ha sconvolto quello delle avventure. A differenza del gioco di Lara Croft, *Fighting Force* presenta, accanto alla modalità di gioco singola, quella collettiva, garantendo così un'interazione e un coinvolgimento maggiore. Come *Micro Machines V3*, anche *Fighting Force* dovrebbe offrire la possibilità di giocare in otto, attraverso l'uso di due prese multiple (*Multitap*). Sul fronte della giocabilità, *Fighting Force* rappresenta un'esplosiva miscela di titoli come *Tekken, Die Hard Trilogy* e l'onnipresente *Tomb Raider*. Come dicevamo, sono disponibili quattro differenti lottatori, capaci di performare un grande numero di mosse: uppercut, calci volanti, ginocchiate. Come in *Street Fighter 2*, i nostri possono persino scagliare palle di fuoco! Un ulteriore elemento che avvicina il nuovo titolo Core ai picchiaduro a incontri riguarda la possibilità di effettuare devastanti combinazioni di mosse. Non mancano inoltre colpi "proibiti", come violenti calci agli zebedei e sputacchiate a base di bulloni e

chiodi. Si può persino tentare di accecare l'avversario con una ditata nell'occhio! Core sta anche pensando di inserire attacchi multipli, performabili con l'ausilio di più giocatori. Potrete usare il corpo del vostro compagno come trampolino di lancio, saltare sulle sue spalle e atterrare sul crapone di uno sventurato nemico. Ogni personaggio è in grado di effettuare più di cinquanta mosse, molte delle quali diventano accessibili man mano che si progredisce nell'azione.

Fighting Range

Ogni area di gioco contiene oggetti che possono diventare, nelle vostre mani, armi letali. Alcuni di questi sono immediatamente accessibili, altri invece sono nascosti. L'interazione con i fondali è elevata. Passando di fronte alla vetrina di un negozio di elettrodomestici, potrete rompere a pugni il vetro, prelevare un televisore Sony Trinitron dall'esposizione e scagliarlo contro un vostro avversario. Ma non è tutto: potrete utilizzare anche bidoni della spazzatura, scatole, pezzi di rotaia, bottiglie e qualsiasi altra cosa vi passi per la testa. Non mancano, tuttavia, armi vere e proprie: mazze da baseball, coltelli, sbarre di metallo, spade e coltelli sono a vostra completa disposizione. Contro gli avversari più ostici potrete fare ricorso a pistole caricate con proiettili da 9mm oppure fucili a retrocarica, lanciafiamme e persino un laser. Se poi volete davvero esagerare, non vi resta che raccattare un lanciamissili, un bazooka oppure un mitragliatore. Fuoco alle polveri!
Ovviamente, sarebbe del tutto idiota poter combattere come Bruce Lee sotto amfetamine se poi gli avversari fossero quattro bambascioni poco ispirati. Non è certo il caso di *Fighting Force*, che offre una grande varietà di tarpani più o meno fastidiosi. Le guardie del corpo in doppiopetto nero sono gli avversari più comuni che incontreremo nel corso del gioco. Il primo livello, la zona degli uffici, è infestato da uomini della sorveglianza, punk e dalle classiche prostitute killer. Nel parco dovremo vedercela con manze armate di spada, maniaci a bordo di motociclette, gang di strada, zombies, agenti delle forze speciali corrotti, cecchini, ingegneri (ingegneri?!? Ingegneri), soldati (alcuni di sesso femminile), dobbermann e molti altri...
I programmatori hanno speso parecchio a tempo a sviluppare routines di intelligenza artificiale particolarmente valide. I personaggi controllati dal computer si comportano in modo realistico, evitando di venirci incontro come dei cerebrolesi all'ultimo stadio. Potremmo forse aggiungere che ogni avversario possiede una peculiare tattica di combattimento, ma sapendo che siete gente sveglia, tralasceremo questo dettaglio.

Total Force

Gli oggetti visibili su schermo manifestano un grado di danneggiamento direttamente proporzionale all'intensità dei vostri colpi. Per fare un esempio, depositando con una certa violenza il vostro piedino rivestito da uno scarponcino a punta metallica sulla portiera di una automobile, vedrete comparire sulla carrozzeria una serie di gibolli. Continuando nell'atto vandalico, arriverete a staccare letteralmente la portiera dal veicolo, che potrete usare come scudo, come oggetto contundente oppure come vassoio *overground* per il tè. Allo stesso modo, potrete letteralmente devastare lo scenario con l'ausilio di un lanciamissili, abbattere alberi, lasciare fori negli edifici... Una possi-

ARMI

Fighting Force include un vasto campionario di armi che consentono di accrescere sensibilmente il livello di ultraviolenza digitale. Alcune di queste possono essere raccolte direttamente, altre invece sono nascoste all'interno di veicoli o bidoni della spazzatura e vanno quindi individuate. Le armi hanno un numero limitato di colpi, quindi è necessario usarle con parsimonia. Il gore impazza: sparando a bruciapelo a un avversario con un bazzoka, il tapino esploderà letteralmente, schizzando fiumi di sangue tutt'intorno. Il massimo della vita...

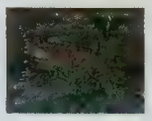
I QUATTRO PROTAGONISTI DI FIGHTING FORCE PADRONEGGIANO DIFFERENTI TIPI DI ARTI MARZIALI E HANNO DIFFERENTI GRADI DI COMPETENZA CHE GLI CONSENTONO DI SUPERARE OSTACOLI ETEROGENEI.

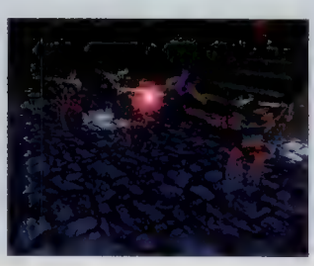
NINJA

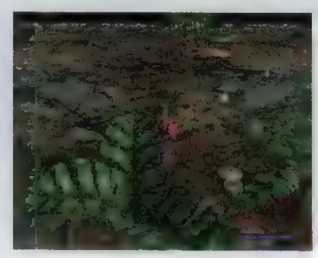
NINJA È LA TRASPOSIZIONE AUTENTICAMENTE TRIDIMENSIONALE di ***Shinobi***, un classico Sega malamente implementato su Saturn. Core Design ha tentato di trasferire un *concept* bidimensionale in scenari molto più complessi, sfruttando - come nel caso di ***Judgement Force*** - l'*engine* del *best seller* ***Tomb Raider***. ***Ninja*** vanterà un'immensa area di gioco e una pletora di avversari differenti. Il programmatore principale di ***Ninja***, Derek Leigh-Gilchrist, ha già realizzato ***ShellShock*** su PlayStation e ha contribuito allo sviluppo di ***ThunderHawk II***, ***Blam***, ***Tomb Raider*** e ***SwagMan***. Accanto a lui troviamo Dan Scott. La grafica è curata da Joby Wood, Jerr O'Carroll e Brian Tomczyk, mentre accompagnamento musicale ed effetti sonori saranno confezionati da Martin Iveson.

INSANE WARRIOR

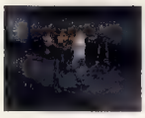
SEGUENDO LA FILOSOFIA DI RIELABORARE vecchi *concept* attraverso l'uso della grafica tridimensionale, Core Design sta progettando un *remake* tridimensionale del mitico ***Commando***. ***Insane Warrior*** (titolo provvisorio) è uno sparatutto poligonale che, a differenza del patetico ***Lone Soldier***, dovrebbe combinare ultraviolenza digitale ed effetti speciali di gran classe. Del progetto si sta occupando l'onnipresente Derek Leigh-Gilchrist, il programmatore di ***Ninja***. ***Insane Warrior*** è previsto solo nella seconda metà del 1998. Sebbene il progetto sia completo solo al 10%, risulta sicuramente promettente e ci auguriamo che Core Design lo porti a termine il più presto possibile.







INSANE WARRIOR *VANTA UN ENGINE INTERAMENTE TRIDIMENSIONALE, TERRENI ONDULATI E UNA CATERVA DI SPETTACOLARI EFFETTI DI LUCE.*



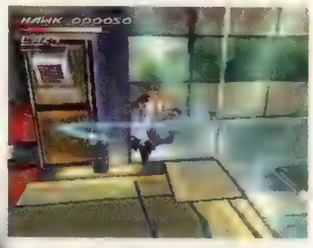
I NEMICI VI ATTACCANO DA OGNI ANGOLAZIONE, LADDOVE NEI TRADIZIONALI PICCHIADURO ALLA DOUBLE DRAGON L'INSIDIA POTEVA VENIRE SOLO DA DESTRA E DA SINISTRA. POTENZA DELLA TECNOLOGIA...

bilità simile era già presente nell'ottimo ***Die Hard Trilogy*** di Probe, ma la violenza digitale offerta dall'ultima fatica Core appare davvero insuperabile. A livello di *gameplay*, ***Fighting Force*** garantisce una totale libertà di movimenti al giocatore: l'area di gioco ha un'angolazione di 360°. Per quanto concerne il tipo di scenario, l'avventura comincia in un ambiente metropolitano. Questo significa che dovremo prestare particolare attenzione ai fenomeni più comuni della città, come il traffico. Correndo in strada all'impazzata si rischia di venire investiti da un camion di passaggio. Non è purtroppo possibile, a differenza del summenzionato ***Die Hard Trilogy***, saltare su un'auto e mettersi a guidare. Chi lo sa, magari nel *sequel*... Come vuole la tradizione, al termine di ogni livello dovremo fronteggiare un boss di enormi dimensioni. Nella prima sezione incontreremo un camionista gigantesco pronto a lanciarci addosso molotov. Nella base militare dovremo vedercela contro una soldatessa armata fino ai denti e nel cantiere finiremo per combattere contro un militare protetto da un'armatura esoscheletrica di titanio. Dovremo stanare la bellezza di sei boss di fine livello prima di incontrare lui, il dannatissimo Dr. Zeng. Per altro, lo scontro finale non sarà il solito combattimento all'ultimo sangue, ma richiederà al giocatore la soluzione di qualche enigma, giusto per movimentare un po' le cose.

L'azione si svolge in una serie di livelli dalle ambientazioni metropolitane: stazioni del treno, uffici, strade, parchi e centri commerciali. Non mancano tuttavia sezioni militari, come basi segrete o cantieri di riparazione di sommergibili. Teatro dello scontro finale è un'isola del Pacifico, quartier generale del tarpano. In apertura parlavamo della possibilità di scegliere itinerari personalizzati. ***Fighting Force*** resta un gioco fortemente lineare, ma come in ***Out Run*** o ***Darius Gaiden***, è possibile intraprendere percorsi alternativi che ci porteranno comunque all'isola del Dr. Zeng. Sul metro, ad esempio, potrete scegliere un tragitto all'aperto, oppure sotterraneo. I treni vi porteranno chiaramente in luoghi differenti. Questa caratteristica del gioco va a totale vantaggio della longevità e della varietà del gioco. Alcune sezioni sono oggettivamente più difficili di altre, ma in compenso offrono più oggetti e bonus. Infine, segnaliamo che, come giusta ricompensa, ***Fighting Force*** include schermate finali differenziate.

[redacted]

Del progetto si stanno occupando Mac Avery e Roberto Cirillo, già autori di ***ThunderHawk*** e ***Soul Star*** per Mega CD. Sono dodici i programmatori attualmente al lavoro su ***Fighting Force***. Il codice è completo al 80%, ma

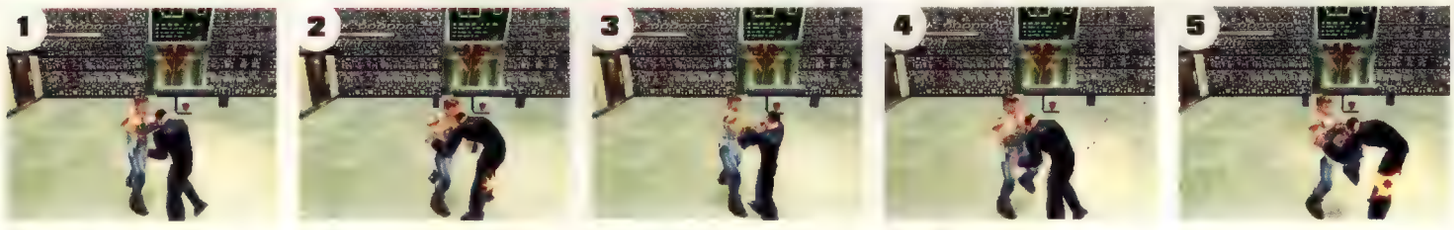


la fase di *testing* deve ancora cominciare. Nel quartier generale di Derby, in Inghilterra, si lavora giorno e notte per portare a termine con successo lo sviluppo di altri quattro progetti. Oltre a ***Fighting Force*** segnaliamo ***Tomb Raider 2*** (vedi anteprima), l'atteso ***Ninja***, una sorta di ***Commando*** tridimensionale e un quinto titolo ancora segreto. I vari programmatori vengono incoraggiati ad interagire tra loro, per ricavare idee e suggerimenti per il loro progetto. Per quanto concerne ***Fighting Force***, il gioco include un *engine* del tutto peculiare in grado di gestire fino a sette lottatori poligonali alla volta sullo schermo, compresi due personaggi controllati dai giocatori umani. Effetti speciali come le esplosioni sono generate da sprites. Per quanto riguarda le animazioni, Core è orgogliosa di avere ottenuto dei risultati più che soddisfacenti: 25 *frames* al secondo per la versione PAL, 30 in quella NTSC, paragonabile quindi a ***Soul Blade***. Un'incognita permane circa la modalità *multi-player* che dovrebbe consentire l'interazione simultanea fino a otto giocatori umani collegando due *multitap* alle porte del pad PlayStation. Il problema è che più alto è il numero di lottatori presenti sullo schermo, più distanziata dovrà essere la visuale, per evitare di tagliarne fuori qualcuno. E' chiaro che si avrebbe una perdita di dettaglio notevole: combattere con personaggi poligonali grossi quanto gli omini di ***Sensible Soccer*** non è il massimo... Tuttavia, Core prevede di inserire l'opzione di combattimento collettivo attraverso la modalità "Arena", che Adrian Smith, responsabile del reparto di sviluppo di Core, definisce "*Quando* ***Tekken*** *incontra* la Grande Ammucchiata".

LIVELLI DI DETTAGLIO

I grafici inglesi hanno dedicato particolare attenzione agli scenari, creando un ambiente realistico e complesso. Questi sono solo alcuni degli oggetti che incontreremo nei vari livelli del gioco. Pur non essendo direttamente controllabili dal giocatore, le vetture non hanno una semplice funzione estetica. Alcune di queste nascondono oggetti preziosi e *power-up* energetici...

Dopo aver afferrato uno degli scagnozzi del Dr. Zeng, Hawk indirizza una serie di ginocchiate all'altezza della chincaglieria. Ouch!



Nightmare Creatures

***In attesa del sempre più posticipato* Resident Evil *2, i fan dei titoli "de paura" possono sollazzarsi con* Nightmare Creatures...**

Ne avevamo parlato su queste stesse pagine un paio di mesi fa, ma ora, grazie a Sony Italia, abbiamo finalmente avuto l'occasione di testare in prima persona *Nightmare Creatures*, il promettente *action game* di Kalisto. Doveroso quindi un aggiornamento anche perché il titolo promette davvero bene e sono state inserite alcune *feature* rispetto a inizio anno.

Per chi si fosse perso la Preview sul numero 37 di SPC, ricordiamo che *Nightmare Creatures* è un titolo la cui struttura trae ispirazione alla stragrande da quella di classici come *Tomb Raider* e *Resident Evil*: in pratica si tratta di un *arcade adventure* 3D, molto *arcade* e poco *adventure*, tant'è vero che, come ha avuto modo di sottolineare James Morris durante la presentazione del gioco alla stampa, gli enigmi da risolvere sono tutti abbastanza semplici e si limitano alla pressione di qualche interruttore per l'apertura di porte o simili.

L'ambientazione (*Nightmare Creatures* ci pone nella Londra del 1834) è perfetta: cupa e spaventosa, come terrificanti sono i mostri che popolano i 15 livelli (ognuno a rappresentare una zona della capitale britannica) del gioco. I bastardi non solo sono presenti in quantità notevole (ce ne sono una ventina di tipi differenti), ma dimostrano una resistenza non indifferente, tanto che dovrete sudare le fatidiche sette camicie per avere la meglio su alcuni di essi. Fortunatamente Ignatius e Nadia (i due protagonisti che potrete selezionare all'inizio di ogni partita) possiedono un *range* di mosse discretamente ampio e, oltre a performare alcune combo decisamente devastanti (e dai risultati quantomai *splatter*... gioite, fan del *gore*), possono raccogliere una serie di armi che vanno dalle semplici pistole a veri e propri incantesimi.

Rispetto alla versione vista precedentemente ora i programmatori di *Nightmare Creatures* hanno inserito alcuni effetti atmosferici davvero... ehm... di grande effetto: oltre alla nebbia, immancabile in un titolo del genere, ora dovrete avventurarvi per la buia Londra, non solo senza metropolitana, ma in mezzo alla pioggia battente e addirittura alla neve. La *deadline* per il gioco era il mese di luglio (secondo uno dei programmatori rispettare la data d'uscita di un *videogame* "è peggio che tentare di levarsi lo sporco in mezzo alle dita dei piedi in piena estate, senza levarsi gli anfibi e farsi scoprire, perché la vostra ragazza vi sta guardando"...), ma James ha ammesso che difficilmente *Nightmare Creatures* vedrà la luce prima di novembre. Il gioco in effetti è pressoché pronto, con tanto di nemici finali; rimangono da sistemare solo gli ultimi dettagli come il corretto bilanciamento del livello di difficoltà (essenziale in questi giochi) e alcuni piccoli bug (le inquadrature automatiche, ad esempio, ogni tanto *switchano* senza ragione apparente, lasciando il giocatore basito). Concludendo, quello Kalisto è un titolo da tenere senz'altro sott'occhio nella bagarre che precede il periodo natalizio. E poi è pieno di sangue e squartamenti vari...

Titolo : Nightmare Creatures
Casa : Kalisto
Uscita : Novembre
N° Giocatori : 1
Genere : Azione/Avventura

ASTROCOMPUTER

AUGURA A TUTTI "BUONE VACANZE"!!!

NINTENDO ULTRA 64

VERSIONE PAL	TELEFONARE
VERSIONE USA/JAP	TELEFONARE

SONY PLAYSTATION

PAL VERSION 289.000

UNIVERSALE	399.000
UNIVERSALE + GIOCO	499.000

SEGA SATURN

VERSIONE PAL	299.000
+TOMB RAIDER o SEGA RALLY	359.000

NINTENDO ULTRA 64

NOVITÀ	
DUKE NUKEN 64	TELEF.
HEXEN	TELEF.
INT. S. STAR SOCCER 64	175.000
JOUST X	TELEF.
MISSION IMPOSSIBLE	TELEF.
NFL	TELEF.
ROBOTRON X	TELEF.
SILICON VALLEY	TELEF.
YOSHI'S ISLAND	TELEF.
BLASTDOZER • JAP	130.000
FIFA 64 • PAL	130.000
HANG TIME • USA	139.000
HUMAN GRAND PRIX • JAP	175.000
J. LEAGUE PERF. STRIKER • JAP	175.000
KILLER INSTINCT • PAL	130.000
MARIO KART 64+PAD • JAP	162.000
PILOT WING • JAP	75.000
STAR WARS • USA	165.000
STARFOX 64+VIBRAPACK • JAP	169.000
SUPER MARIO 64 • USA	130.000
TUROK • PAL	139.000
WAR GODS • USA	175.000
WAVE RACE 64 • JAP	165.000

ACCESSORI	
ADATTATORE MECCANICO	29.000
ADATTATORE UNIVERSALE	50.000
MEGA MEMORY CARTRIDGE	69.000
MEMORY CARD PLUS X4	49.000
PAD GIALLO • JAP	60.000
PAD GIALLO • USA	72.000
PAD NERO • JAP	60.000
PAD ORIG. GRIGIO • USA	72.000
PAD ROSSO • JAP	60.000
PAD VERDE • JAP	60.000
S-VHS CONVERTER	20.000
VOLANTE MAD CATZ	140.000

SUPER NES

CASPER	129.000
DONKEY KONG COUNTRY 3	140.000
DOOM	99.000
FATAL FURY 2	85.000
FIFA 97	115.000
PUNCH OUT	85.000
S. MARIO WORLD 2+YOSHI ISL.	85.000
STREET HOCKEY 95	95.000
SUPER METROID	69.000

SUPER NINTENDO

90 MINUTES	60.000
ARCADE HITS	95.000
DONKEY KONG 2	85.000
DRAGON BALL Z HIPER DIM.	140.000
F-ZERO	59.000
FIFA 97	88.000
HAGANE	49.000
LOST VIKING II	89.000
MARVEL SUPERHEROES	115.000
MOHAKS	50.000
MORTAL KOMBAT III	119.000
PHANTOM 2040	47.000
PILOTWING	89.000
RETURN OF THE JEDY	80.000
SECRET OF...	80.000
SUMMER GAMES	89.000
SUPER MARIO KART	80.000
TERRANIGMA	80.000
TETRIS ATTACK	69.000
TETRIS+DOCTOR MARIO	69.000
THE EMPIRE STRIKES BACK	80.000
WINTER GOLD	125.000

ACCESSORI	
GAME CONVERTERS	39.000
PAD ORIGINALE	39.000
PAD PRO-DO	25.000
SUPER GAMEBOY	89.000

MEGA DRIVE

MEGADRIVE II + 6 GIOCHI	169.000
BATMAN FOREVER	80.000
FIFA 97	86.000
INTERNATIONAL SUPERSTAR	90.000
MICROMACHINES 96	80.000
MORTAL KOMBAT III	93.000
NHL 96	52.000
PINOCCHIO	106.000
POCAHONTAS	110.000
RANGER X	55.000
SONIC 3D	92.000
THE OOZE	49.000
VIRTUA FIGHTER 2	105.000

ACCESSORI	
MULTIPLAY ADAPTER	30.000
MULTIPLAYER	30.000
NITRO CONVERTER	39.000
PAD PRO-GA	25.000

GAME BOY

5 ON 5	49.000
ARCADE CLASSIC 1	49.000
ARCADE CLASSIC 2	49.000
ARCADE CLASSIC 4	49.000
BUGS BUNNY 2	49.000
CASPER	50.000
CASTLEVANIA II	49.000
DONKEY KONG COUNTRY II	65.000
DONKEY KONG LAND	65.000
DR. MARIO	30.000
DRACULA	45.000
DRAGON HEART	52.000
EARTH WORM JIM	49.000
F1 RACE	39.000
HOLE MANIA	40.000
HUCK ROCK	49.000
ISLAND II GT	49.000
J. LEAGUE	32.000
JUDGE DREDD	45.000
JUNGLE STRIKE	49.000
KILLER ISTINCT	59.000
KINGS OF FIGHTERS 97	55.000
MANSELL GPX	45.000
MARIO & YOSHI	39.000
MEGA MAN	40.000
PINBALL LAND	52.000
PINOCCHIO	69.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	55.000
SOCCER	49.000
SPACE INVADERS	40.000
SPANKY'S	39.000
SPEEDY GONZALES	55.000
SPIDER MAN	45.000
SPORTS ILLUSTRATED	40.000
STAR WARS	39.000
STARGATE	39.000
SUMMER GAMES	45.000
TARZAN	45.000
TAZ MANIA 2	55.000
TETRIS	39.000
TETRIS 2	39.000
TINY TOON 2	50.000
TOP RANKING TENNIS	39.000
VEGAS STAKES	55.000
WARIO BLAST	49.000
WARIO LAND	39.000
WAVE RACE	39.000
YOGI BEAR'S	45.000
ZELDA	45.000

ACCESSORI	
LINK CABLE	25.000

PLAYSTATION • PAL

NOVITÀ	
AIR RACE	95.000
CASTELVANIA	95.000
INTERNATIONAL PRO	TELEF.
KILLER TIME	95.000
LETHAL ENFORCERS	TELEF.
MEGA MAN X3	99.000
MOTOR MASH	85.000
SENTIENT	TELEF.
SYNDICATE WARS	95.000
TENKA	TELEF.
V. RALLY	TELEF.
WARCRAFT II	95.000
WARGODS	TELEF.
WORLD OF SOCCER	TELEF.
2XTREME	75.000
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	86.000
ADIDAS POWER SOCCER	87.000
AIR COMBAT	47.000
BUBBLE BOBBLE	86.000
BUST A MOVE	49.000
CARNAGE HEART	73.000
CASPER	65.000
COOLBOARDERS	90.000
CRASH BANDICOT	96.000
CRYPT KILLER	86.000
DARK FORCE	99.000
DESTRUCTION DERBY	47.000
DESTRUCTION DERBY II	92.000
DIE HARD TRILOGY	90.000
DISTRUPTOR	69.000
DRAGON BALL Z ULTIMATE	96.000
DRAGON HEART	84.000
EARTH WORM JIM II	45.000
EXCALIBUR	99.000
EXHUMED	79.000
FIFA 97	87.000
FORMULA 1	95.000
GOAL STORM	53.000
GRAND PRIX 2	62.000
IN THE ZONE 2	82.000
INTERNATIONAL SUPER STAR	73.000
KING'S FIELD	90.000
KING'S OF FIGHTER 95	77.000
LEGACY OF KAIN	79.000
LOST VIKING II	85.000
MICROMACHINES V3	99.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	79.000
MYST	87.000
NEED FOR SPEED II	87.000
NHL 95	45.000
OFF WORLD INT.	75.000
ON SIDE SOCCER	86.000
PLAYER MANAGER	81.000
PORSCHE CHALLENGE	74.000
POWERSERVE	45.000
REBEL ASSAULT II	99.000
RIDGE RACER	47.000
RIOT	85.000
SAMURAI SHODOWN III	82.000
SLAMSCAPE	88.000
SOULBLADE	85.000
SPEEDSTER	73.000
SPIDER	79.000
STAR GLADIATOR	45.000
STARFIGHTER	60.000
SUIKODEN	75.000
TEKKEN	47.000
TEKKEN II	95.000
TEMPEST 2000	53.000
TITAN WARS	59.000
TOBAL	75.000
TOP GUN	77.000
TOTAL NBA 97	70.000
TRUE PINBALL	59.000
TUNNEL B1	45.000
VICTOR BOXING	95.000
VIRTUAL POOL	83.000
VIRTUAL TENNIS	87.000
WIPEOUT	47.000

PLAYSTATION • USA

ANDRETTI RACING	80.000
AREA 51	99.000
BLAST CHAMBER	76.000
CONTRA	76.000
CYBER SPEED	79.000
DARK FORCES	99.000
DESTRUCTION DERBY 2	99.000
FIGHTERS 95	89.000
HORNED OWL	89.000
INCREDIBLE HULK	TELEF.
INDEPENDENCE DAY	99.000
JET MOTO	99.000
LEGACY OF KAIN	99.000
MECH WARRIOR II	87.000
M. KOMBAT 3 TRILOGY	99.000
NHL 96	81.000
OVER KILL	89.000
PERFECT WEAPON	99.000
PUZZLE FIGHTER II	99.000
RACE RACER	TELEF.
RALLY CROSS	99.000
REBEL ASSAULT II	99.000
SKELETON WARRIORS	77.000
SOUL BLADE	99.000
TEMPEST X	99.000
THE KING OF FIGHTERS	99.000
TOMB RAIDER	99.000
VANDAL HEARTS	99.000
WAR HAMMER	99.000

OFFERTE	
CRASH BANDICOT	89.000
CONTRA LEGACY OF WAR	89.000

PLAYSTATION • JAP

BUSHIDO BLADE	155.000
DEAD HEAT ROAD	79.000
DRACULA X	159.000
FINAL FANTASY 7	TELEF.
LIGHTIN FORCE	TELEF.
OVER BLOOD	99.000
PSICHIC FORCE	TELEF.
RACIN GROOVY	TELEF.
RAGE RACER	149.000
RANMA 1/2	149.000
SAMURAI SHODOWN III	99.000
SLAM DRAGON	79.000
S. FIGHTER ZERO II	89.000
V.TENNIS	79.000
WINNING ELEVEN 97	149.000

OFFERTE	
TOSHINDEN 3	89.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	89.000

PLAYSTATION • ACCESSORI	
BORSA+PAD+MEMORY CARD	90.000
HYPER BLASTER	65.000
LIGHT GUN AVENGER	75.000
MEMORY CARD 120 SLOT	62.000
MEMORY CARD 360 SLOT	85.000
PAD COMPATIBILE ROSSO	29.000
PAD ORIGINALE	45.000
PAD RACON	49.000
PROLUNGA PAD	20.000
RF CABLE	30.000
SCART CABLE	30.000
VOLANTE MAD CATZ	130.000

SATURN • PAL

NOVITÀ	
CRYPT KILLER	89.000
DAVIS CUP TENNIS	89.000
FORMULA KARTS	99.000
LEGACY OF KAIN	99.000
LETHAL ENFORCERS	89.000
MEGA MAN X3	89.000
MICROMACHINES III	99.000
NBA HANG TIME	99.000
SYNDICATE WARS	99.000
VIRTUAL POOL	89.000
WARCRAFT 2	89.000
BATMAN FOREVER	96.000
BLACK DAWN	95.000
BUST A MOVE 2	70.000
CASPER	93.000
CRUSADER	90.000
DAYTONA SPECIAL	89.000
DIE HARD TRILOGY	96.000
EARTH WORM JIM	90.000
FIFA 97	90.000
FIGHTER REMIX	94.000
IRON MAN X	90.000
LOST VIKING 2	85.000
MAGIC CARPET	94.000
MANX TT	89.000
MORTAL KOMBAT III	90.000
NBA LIVE 97	90.000
NHL 97	90.000
NIGHTS	79.000
SCHORCHER	89.000
SEGA RALLY	85.000
SONIC 3D	92.000
SPACE HULK	73.000
SPACE JAM	98.000
SPOT	79.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	90.000
STREET RACER	94.000
THOR 2	87.000
TUNNEL B1	90.000
VIRTUA FIGHTER 2	92.000
VIRTUA RACING	58.000
WORLDWIDE 97	76.000

SATURN • JAP

NOVITÀ	
ADVANCED WORLD WARE	109.000
CROSSWORD	115.000
D-XHIRD	105.000
FANTASY STORIES	109.000
FANTASY ZONE	109.000
GO GO GOAL	105.000
GROOVE ON FIGHT	129.000
HANAGUMI TAISEN COLUMNS	109.000
MACROSS	119.000
QUOVADIS 2	109.000
RAGNAGARD	109.000
ROCKMAN X3	105.000
ROOM MATE	109.000
CROSS WORLD	105.000
CYBERBOTS	100.000
DIE HARD TRILOGY	109.000
DRIFT KING 97	107.000
FIGHTING VIPERS	92.000
GROOVE ON FIGHT	129.000
GUNDAM Z	107.000
MANX TT	102.000
NIGHTS	78.000
PUZZLE BOBBLE 3	88.000
ROCKMAN 8	100.000
ROCKMAN X3	92.000
SAKURO ARS	100.000
SKYTARGET	100.000
SONIC WING SPECIAL	100.000
ULTRA MAN+RAM	104.000
VAMPIRE HUNTER	45.000
VIRTUA COP 2	92.000
VIRTUAL ON	92.000

SATURN • USA

ANDRETTI RACING	105.000
AREA 51	80.000
BAZOOKATONE	95.000
INDEPENDENCE DAY	109.000
MORTAL KOMBAT II	48.000
NBA ACTION	80.000
PANDEMONIUM	100.000
RAINMAN	69.000
RISE 2	80.000
SATURN ACTION PACK	99.000
SPACE HULK	94.000
THUNDER STRIKE	80.000
VIRTUA RACING	59.000

SATURN • ACCESSORI	
ACTION REPLAY	59.000
ADATTATORE MULTIGAME	40.000
MEMORY CARD	59.000
MULTIPLAY ADAPTER • JAP	60.000
MULTIPLAYER ADAPTOR	60.000
PAD INNOVATION	30.000
PAD • SAT JAP	52.000
SS-PROMOTER PAD CONVERTER	35.000
VIRTUA GUN	89.000
VOLANTE ARCADE RACER	129.000

GAME GEAR

5 IN 1	39.000
BATMAN E ROBIN	49.000
BOXING	42.000
BUBBLE BOBBLE	49.000
BUST A MOVE	52.000
CASTLE OF ILLUSION	49.000
CHOPLIFTER III	49.000
DEEVILISH	47.000
DESERT STRIKE	45.000
DYNAMITE HEADDY	49.000
ECCO	49.000
FIFA SOCCER	49.000
FLINSTONES	49.000
GP RIDER	44.000
HULK	49.000
JUDGE DREDD	49.000
LAND OF ILLUSION	55.000
LION KING	49.000
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	45.000
NBA ACTION	52.000
POPILS	49.000
POWER RANGERS	49.000
REVENGE OF DRAGON	46.000
RISTAR	39.000
ROAD RUNNER	55.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	49.000
SHINOBI II	49.000
SLIDER	39.000
SONIC DRIFT 2	52.000
SONIC TRIPLE TROUBLE	54.000
SPEEDY GONZALES	49.000
SPIDERMAN	49.000
STAR TREK	49.000
SUPER MONACO GP	46.000

BORSA + PAD + MEMORY CARD PER SONY PLAYSTATION
L. 90.000

HYPER BLASTER PER SONY PLAYSTATION
COMPATIBILE CRYPT KILLER, AREA 51, DIE HARD TRILOGY
L. 65.000

CAVO SCART-RGB PER PSX
L. 30.000

ADATT. UNIV. ULTRA 64
L. 50.000

SUPER NINTENDO PAL + SUPER MARIO STARS PACK + 8 GIOCHI
L. 239.000

MULTI-GAME ADAPTER ADATTATORE PER SEGA SATURN
L. 40.000

VOLANTE PER SEGA SATURN
L. 129.000

VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA PER SONY PSX
L. 130.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI • OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

PRODOTTI GRAFICHE - ROMA

Tutto quello che avreste voluto sapere su Sony Play-Station...

...e non avete mai osato chiedere!!!

Quali **differenze** sussistono tra **i vari modelli di PlayStation?** E' meglio una console **PAL** o **NTSC?** Esiste davvero una **PlayStation universale?** A cosa servono **i chip di modifica?** Il **divertimento elettronico** prossimo venturo avrà una sola **"elle"? Super PlayStation Console** investiga...

Partiamo da lontano. Lo scorso maggio, Sony ha annunciato l'ennesimo incremento dei ritmi produttivi di PlayStation. Non sono infatti stati sufficienti gli aumenti che si sono susseguiti nel corso degli ultimi sei mesi e l'apertura di nuovi stabilimenti in Messico e Giappone: la richiesta per il 32-bit Sony non accenna a calare e la produzione arranca. La soglia dei 1.5 milioni di console prodotte mensilmente al mese è stata portata a 1.8 milioni di unità, e pare destinata a salire ulteriormente. Il volume è più che raddoppiato rispetto alla media dello scorso anno. L'aumentata produttività ha coinciso anche con l'introduzione su tutti i mercati mondiali di un nuovo modello di PlayStation, contrassegnato dalla sigla **SCPH-5502**. La nuova serie di PlayStation prodotta presenta un nuovo *design* che ha consentito a Sony di ridurre le spese di assemblaggio in previsione della vociferata nuova riduzione dei prezzi prevista entro Natale, che potrebbe portare la macchina a $99 dollari (leggi 199.000 lire in Italia). L'obiettivo di Sony è di raggiungere una base installata di 18 milioni di console entro la fine 1997, target che gli analisti ritengono *"fattibile"*. Le console contrassegnate dalla sigla **SCPH-5502**, distribuite in Italia a partire dalla fine di maggio, presentano diverse variazioni cosmetiche rispetto ai precedenti modelli. E' stato montato una *chassis* dotato di aperture d'aria più ampie per ridurre il surriscaldamento della console, vera piaga dei precedenti modelli. In secondo luogo, sono state integrate le varie uscite audio/video, risparmiando sui componenti. A corredo della console c'è un cavo di connessione che fornisce il segnale composito. Il cavo si connette all'uscita multipla sul retro della console, che può accettare anche un cavo di collegamento Super VHS che assicura prestazioni migliori rispetto alla normale connessione A/V, ma inferiore a quella Scart/RGB. Per quanto riguarda la componentistica interna, segnaliamo che i nuovi modelli includono uno stabilizzatore di temperatura, collocato sulla *main board* (contraddistinta dalla sigla **PU18**) in prossimità del processore centrale, l'R3000 e la RAM. Anche questa innovazione è stata pensata per ridurre i problemi di surriscaldamento della macchina. I lettori CD non presentano variazioni di sorta. A scanso di equivoci, è importante sottolineare che le prestazioni dei nuovi modelli sono identiche a quelle delle precedenti versioni. Il nuovo modello vanifica ogni tentativo di *swapping* e non impossibilita molti dei chip di modifica in commercio. Ma a questo punto dobbiamo aprire una parentesi, quindi voltate pagina all'istante...

DOTTORE... LA PREGO, MI DICA LA VERITA'... QUANTO MI RESTA DA VIVERE?

CONSOLE PAL VS CONSOLE NTSC

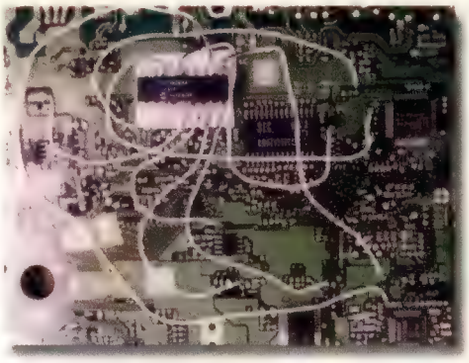
Nel corso dell'evoluzione tecnoludica delle console, sono cambiate molte cose (sistemi, formati, supporti). Una sola cosa è rimasta immutata: la supremazia produttiva e distributiva del mercato nipponico. I videogiochi vengono pubblicati in Giappone con largo anticipo rispetto all'America e all'Europa. Non solo, mentre l'offerta nipponica attuale per Sony PlayStation si avvia a sfondare il tetto degli 800 titoli, nel Vecchio Continente, il catalogo ludico non supera le 250 unità. Oltre al ritardo e alla parzialità della distribuzione (problema drammatico soprattutto per alcuni generi, come i giochi di ruolo), l'utente europeo è penalizzato anche dalla censura dei prodotti. Qualche esempio recente: la versione PAL di ***Resident Evil*** ha subito significative modifiche a livello narrativo finalizzate a smorzarne la violenza (paradossalmente, la campagna pubblicitaria Virgin si era distinta per dei toni esageratamente accesi e offensivi). Alcuni fotogrammi del picchiaduro ***Soul Edge*** (Namco) sono stati rimossi dalla versione europea, intitolata ***Soul Blade***, perché giudicati *"sconvenienti"*. Non sorprende quindi che gli utenti europei di PlayStation facciano di tutto per poter usufruire del software importato parallelamente, anche se il costo dei titoli nipponici è più alto rispetto a quello ufficiale. Ora, l'hardware e il software distribuiti ufficialmente nel nostro paese da Sony Computer Entertainment sono contraddistinti dalla sigla PAL che si riferisce al sistema televisivo adottato in Europa e Australia (in Francia è diffuso lo standard SECAM). I modelli di PlayStation importati da America o Giappone sono invece riconoscibili per la sigla NTSC. Per farla breve, i modelli NTSC sono più veloci di quelli europei PAL, perché il segnale NTSC viaggia a 60 Hz contro i 50 Hz del PAL. La maggior parte dei rivenditori italiani commercializzano entrambi i modelli e tipologie di software (PAL e NTSC). Una PlayStation NTSC vanta prestazioni tecniche superiori (pari al 17.5%) in termini di fluidità dell'azione rispetto al modello PAL ed è generalmente preferita dai puristi. La differenza qualitativa tra giochi PAL e NTSC varia a seconda del tipo di ottimizzazione nel processo di conversione eseguita dalle differenti software house: per fare un esempio, se sussiste una differenza abissale tra la versione NTSC e PAL di ***Tekken 2*** (a evidente vantaggio della prima), in molti altri casi il divario appare trascurabile (questo vale solo per PlayStation: tutti i titoli PAL di Nintendo 64 sono paurosamente lenti se confrontati alle versioni NTSC). Una console NTSC va necessariamente collegata a un televisore multistandard oppure a un monitor per computer, come il vecchio Commodore 1084S. Inoltre, abbisognano di un apposito

trasformatore di corrente, generalmente venduto a corredo della console.
Riassumiamo i vantaggi di un sistema NTSC rispetto a un sistema PAL...
▶ prestazioni tecniche superiori
▶ assenza di barre nere ai margini dello schermo dovute alla differenza del numero di linee dei due sistemi televisivi
▶ maggiore disponibilità di software
▶ possibilità di fruire di titoli importati con largo anticipo rispetto alle corrispondenti uscite europee
▶ possibilità di fruire di titoli che non verranno mai distribuiti ufficialmente

...e gli svantaggi di un sistema NTSC rispetto a uno PAL
▶ costo dell'hardware generalmente più elevato
▶ costo del software generalmente più elevato
▶ necessità di possedere un televisore multistandard.

Sony ne ha fatte di tutti i colori

Premessa: non tutte le PlayStation sono state create uguali. Giammai. Facciamo un salto all'indietro nel tempo. Sul finire del 1994, Sony si appresta ad entrare ufficialmente sul mercato videoludico con un proprio sistema indipendente (fino ad allora si era limitata a produrre software per console a 16- bit come Megadrive e Super NES). Alla base della strategia distributiva Sony c'è la spartizione del mercato mondiale in tre aree: Giappone, America ed Europa + Australia. Seguendo la politica di Nintendo e Sega, Sony ha reso incompatibili i vari modelli per costringere gli utenti ad acquistare solo il software distribuito ufficialmente nei vari paesi (potremmo parlare di diversificazione "orizzontale"). In altri termini, se si inserisce un gioco americano o giapponese in una PlayStation europea, la console si rifiuterà di caricarlo. Per ovviare al problema, sono stati adottati vari metodi che si sono dimostrati più o meno validi nell'aggirare la politica del protezionismo e della localizzazione del software Sony. I primi modelli, commercializzati tra la fine del 1994 e il primo semestre del 1995 possono essere resi compatibili attraverso una procedura relativamente semplice, nota in gergo come *Swap Trick* ("Trucco dello scambio"). La procedura consente nell'ingannare il meccanismo di riconoscimento della nazionalità (vedi riquadro). Ricordiamo, infatti, che nelle ROM (*Read Only Memory*) di PlayStation sono memorizzati i codici di identificazione del software. La console, cioè, individua automaticamente il tipo di gioco (americano, europeo o giapponese), abilitandone o meno la lettura.
Il trucco dello scambio è particolarmente brillante perché consente di superare l'ostacolo della protezione senza danneggiare l'hardware della macchina o invalidare la garanzia Sony. Una seconda modalità - definita "Cambio Violento" - consiste nel sostituire velocemente dopo qualche secondo di lettura un CD ufficiale in corsa con un CD di importazione parallela, rischiando di rovinare irreparabilmente il meccanismo di lettura del CD *player* della console. Esistono almeno altre tre variazioni al metodo descritto, compreso un doppio scambio, che tralasciamo di descrivere perché a) eccessivamente macchinosi b) resi obsoleti dagli ultimi sviluppi.
All'inizio del '95, la compagnia inglese Datel aveva annunciato l'introduzione sul mercato di un adattatore universale per PlayStation che a tutt'oggi non si è ancora concretizzato, non è chiaro se per problemi tecnici oppure per minacce di azione legale da parte di Sony. Ma esiste anche una diversificazione "verticale" tra i vari modelli di PlayStation. Esistono quattro modelli di PlayStation. Il primo, caratterizzato da uno chassis grigio, è in vendita in tutti i negozi al prezzo di 299 000 lire. Legge solo software dedicato (ad esempio, una console europea PAL accetterà solo CD PAL). Un secondo modello, interamente bianco, è disponibile solo in Asia e monta una scheda MPEG per leggere filmati codificati secondo tale standard.



Per ovviare all'incompatibilità che sussiste tra i differenti modelli PlayStation, una serie di compagnie hanno introdotto sul mercato clandestino diversi chip che consentono di leggere ogni formato di gioco (PAL o NTSC), compresi Gold e Silver disc pirata. Dopo qualche incertezza da parte di Sony che si è dimostrata lenta nel reagire al fenomeno, i chip di modifica l'anno scorso sono stati dichiarati illegali, in quanto infrangerebbero il copyright Sony.

Il Trucco dello Scambio

Il metodo del CD audio rappresenta il modo più semplice e sicuro per leggere anche software importato sulla vostra PlayStation PAL, ma può essere usato anche per leggere software PAL su macchine NTSC. La percentuale di successo è dell'80% circa e funziona sulla prima generazione di console vendute in America, Giappone ed Europa. Il trucco non sembra aver causato danni alla console, anche se per alcuni giochi si verificano occasionali problemi di lettura delle tracce audio. Tuttavia, alcuni dei CD più recenti includono delle protezioni digitali che provocano l'interruzione del caricamento anche a gioco iniziato. Alternativamente alla penna (vedi punto 2), potete fissare il sensore con del nastro isolante. In questo modo potete chiudere lo sportellino.

PUNTO 1

(1) Accendete la console senza inserire alcun gioco nel lettore. Selezionate l'opzione Audio Menu che appare sullo schermo.

PASSO 2

(2) A questo punto inserite un CD compatibile col vostro sistema (ad esempio, se avete una console PAL, prendete un gioco PAL) e, usando la punta di una biro, premete piano verso il basso il minuscolo tasto collocato vicino al meccanismo di chiusura dello sportellino. Il lettore legge le tracce del gioco, compresa la prima che contiene l'informazione circa l'area di localizzazione del prodotto.

PUNTO 3

(3) Fissate l'estremità della biro con dello scotch come in figura. A questo punto, rimpiazzate il CD PAL con il CD NTSC (americano o giapponese) che volete far caricare.

PUNTO 4

(4) Uscite dal menu Audio e dopo qualche secondo, il lettore CD dovrebbe caricare il gioco senza alcun problema.

Il Trucco dello Scambio

Il metodo dello scambio è efficace su tutti questi modelli di PlayStation, commercializzati tra la fine del 1994 e il primo semestre del 1995. La prima partita distribuita in Europa è vulnerabile al trucco, ma se avete acquistato il 32-bit Sony negli ultimi sei mesi, mettetevi il cuore in pace: difficilmente quanto segue vi potrà essere utile. In ogni caso, controllate la sigla presente sulla parte posteriore della vostra console...

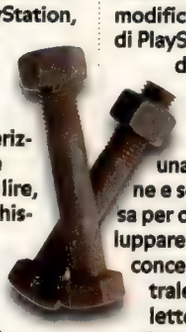
Modello	Paese di commercializzazione
SCPH-1000	Giappone (NTSC)
SCPH-3000	Giappone
SCPH-1001	Stati Uniti (NTSC)
SCPH-1001 [ns: 592xxx e oltre] *	Stati Uniti
SCPH-1002	Europa (PAL)

* numero di serie

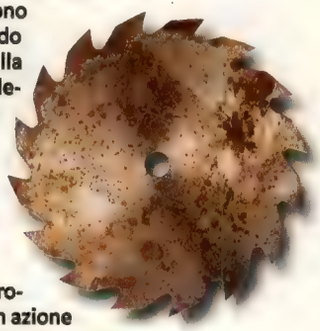
Un terzo modello, di colore blu, è distribuito da Sony agli sviluppatori e ai distributori di videogiochi nonché alle testate specializzate che ne fanno richiesta (per la cronaca, la redazione di SPC ne possiede una). A differenza dei due modelli precedenti, è multistandard, ovvero è compatibile sia con i titoli PAL, sia NTSC. Non è in vendita al pubblico e non è disponibile nei negozi. Anche il quarto modello, riconoscibile da un brillante chassis nero ebano, è distribuito esclusivamente da Sony. Si tratta di *Net Yaroze* (vedi SPC #35), il kit di sviluppo che funziona in tandem con il PC. Al pari di Blu Play-Station, è multistandard. Costa 1.500.000 lire circa e può essere acquistato anche dai privati.

Chip e Chop

A partire dalla seconda metà del 1995, diverse compagnie asiatiche, concentrate tra Hong Kong e Taiwan, hanno cominciato a vendere le ROM clonate delle Blu PlayStation al pubblico, dando ufficialmente inizio a una nuova stagione della pirateria. Montando una ROM sulla propria PlayStation, infatti, si può leggere non solo il software ufficiale, ma anche quello pirata.



L'accessibilità ai masterizzatori, venduti a poche centinaia di migliaia di lire, ha fatto il resto. In pochissimi mesi, il mercato asiatico è stato letteralmente invaso di copie distribuite in forma di *gold* o *silver disc* a prezzi molto più bassi rispetto agli originali. Com'era lecito attendersi, la febbre dei *gold* si è trasferita anche in Europa, ma Sony ha contrattaccato con una serie di azioni legali in Inghilterra che hanno frenato, ma non arrestato la diffusione di copie. L'installazione del chip che permette di leggere ogni tipo di software ha un costo variabile tra le 50 e le 100 mila lire. Le ultime versioni del chip non vengono montate in modo permanente sulla scheda, ma collegati attraverso dei fili microsaldati per facilitarne la rimozione e la sostituzione con modelli aggiornati. Il processore entra in azione solo quando il gioco viene inserito nel lettore, individuandone la provenienza e abilitandone la lettura. Poi diventa inerte e quindi non interferisce in alcun modo con la CPU. In ogni caso, **Super PlayStation Console disapprova la pirateria in ogni sua forma. Vendere o acquistare software piratato è una pratica illegale perseguibile penalmente. Peggio ancora, è il modo migliore per danneggiare il mercato dei videogiochi.**



A qualcuno piace caldo

Un fastidioso fenomeno che hanno incontrato gli utenti PlayStation riguarda i salti di traccia del lettore CD, responsabile di caricamenti "eterni", impallamenti, reset automatici del gioco. Qualche testata ha sollevato il problema, finendo semplicemente per accrescere la confusione e la disinformazione. Il problema, che in genere si verifica nelle console dopo qualche mese di fruizione, non è causato dal lettore CD e nemmeno nel sistema di rotazione, modificato negli ultimi modelli di PlayStation, bensì è l'effetto del surriscaldamento della macchina. Il design dei primi modelli non assicura una sufficiente ventilazione e se la console resta accesa per diverse ore, si può sviluppare un eccesso di calore concentrato nella parte centrale, in corrispondenza del lettore CD. In alcuni casi, il surriscaldamento può provocare un danno permanente alle lenti del CD *player*. Non esiste un'unica soluzione al problema, ma nessuna fino a oggi si è dimostrata efficiente. In ogni caso, non vi resta che rivolgervi a Sony che provvederà ad aggiustare la console in tempi più o meno brevi...

Connected

"I'm gonna go blind", rappavano gli Stereo MC's qualche anno fa.
Non è il caso di metterla giù così dura: è improbabile che i videogiochi causino la cecità, tuttavia affaticherete di meno la vostra retina visualizzando sul televisore immagini ben definite.
A tal proposito precisiamo che esistono tre possibilità di collegamento della console al televisore.
Il più semplice consiste nell'utilizzare il triplo cavo Audio/Video (AV) tricolore (giallo, rosso e bianco).
Gli ultimi due trasportano il segnale video, il primo quello audio.
La qualità dell'immagine è generalmente buona, ma se cercate soluzioni migliori, vi conviene puntare sull'alternativa del collegamento Scart/RGB. Il segnale RGB viene accettato dalla maggior parte dei televisori in commercio (anche se molti venditori lo spacciano come optional esclusivo), ma prima di acquistare il costoso cavo Sony, è meglio verificare sul manuale di istruzioni del vostro apparecchio.
Un'ultima alternativa è rappresentata dal collegamento attraverso un cavo S-VHS che assicura una qualità dell'immagine superiore a quella che si ottiene col semplice collegamento A/V, ma è inferiore a quello tramite RGB. Inoltre, i televisori che montano uscite S-video sono relativamente pochi.

Come vedete, i vantaggi di un collegamento Scart/RGB appaiono evidenti. L'immagine 2 (Scart/RGB) è decisamente più chiara e definita della prima, tratta dalla versione di Soul Blade su PlayStation collegata attraverso semplice cavo Audio/Video.

1

2

action game action game action game action gam

ACTION GAME

VIDEOGAME AND COMPUTER SHOP

VENDITA MATERIALE NUOVO ED USATO PER QUALSIASI TIPO DI CONSOLE E COMPUTER!

SONY Playstation
PAL
299.000

SONY Playstation
PAL UNIVERSALE
369.000

NINTENDO 64
EUROPEO
GARANTITO 2 ANNI
299.000

GIOCHI	PAL
I.S.S.Pro	99.000.
V. Rally	Tel.
Dragon Ball z	99.000
Total NBA '97	89.000
Micro Machine V3	99.000
Spider	89.000
Little Big Adv.	89.000
Legacy of Kayn	89.000
Mech Warrion 2	99.000
Pandemonium	89.000
Rayman	69.000
Fifa '97	79.000
In The Zone 2	89.000
Soul Blade	99.000
Need For Speed 2	99.000
Tomb Raider	89.000

Telefonaci per sapere le ultime novità

GIOCHI	USA
Need For Speed 2	109.000
Nascar Racing	99.000
Soul Blade	99.000
Destruction Derby 2	79.000
Cool Border	89.000
Sentient	99.000
Rally Cross	89.000
GIOCHI	**JAP**
Dracula X	129.000
Tobal II	139.000
Dragon Ball Z 2	119.000
Ranma 1/2	129.000
Macross VFX	139.000
Rage Racer	99.000
Ace Combat II	129.000
Doraemon	99.000
Super Puzzle F.2	119.000
Final Fantasy VII	119.000

Telefonaci per sapere le ultime novità

[illegible]

Non si effettua vendita per corrispondenza

Ritiriamo materiale usato per qualsiasi tipo di consolle

GIOCHI	PAL
Super Mario 64	119.000
Wave Racer	119.000
Killer Instinct Gold	139.000
Mario Kart 64	Telefonare
GIOCHI	**USA**
Super Mario 64	159.000
Mario kart 64	169.000
Doom 64	189.000
Turok	179.000
War Gods	199.000
Blast corp	169.000
Wild Chopper	Telefonare
GIOCHI	**JAP**
Human G.P.	149.000
Blast Dozer	139.000
Doraemon	169.000
Star Fox 64	Telefonare

Telefonaci per sapere le ultime novità

MODIFICA UNIVERSALE Playstation
50.000
ESCLUSO CAVO SCART

TAMAGOTCHI
TANTI SIMPATICI CUCCIOLI ELETTRONICI DA CURARE, COCCOLARE E NUTRIRE
A PARTIRE DA LIRE
19.000

NINTENDO 64
COMPATIBILE CON
GIOCHI GIAPPONESI E AMERICANI
TELEFONARE

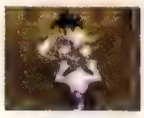
ACTION GAME è a Milano in Via Lecco, 2
(Tram 29 - 30, MM1 P.ta Venezia)
Tel./Fax
02/2043300

ORARI NEGOZIO
DA LUNEDI' A VENERDI' MATTINA: dalle 10:00 alle 12:30 - POMERIGGIO: dalle 14:30 alle 19:00
SABATO MATTINA: dalle 09:30 alle 12:30 - POMERIGGIO: dalle 14:30 alle 19:30
CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Tutti i Marchi ed i Loghi appartengono ai legittimi proprietari. I prezzi si intendono compresi di I.V.A. Offerte valide fino ad esaurimento scorte.

action game action game action game action gam

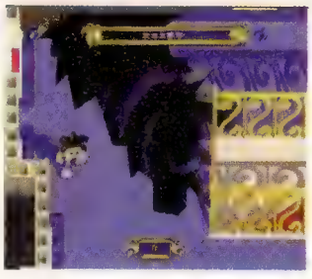
Swagman

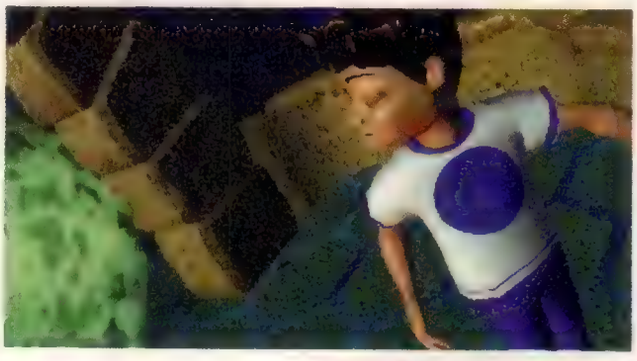


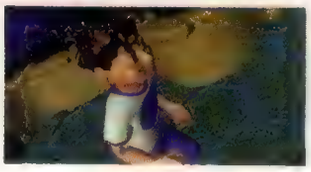
Zack dà un saggio delle proprie abilità di ghostbuster utilizzando la sua piccola torcia.

Swagman **è un platform game ma, nonostante la sua buona fattura, non è proprio il genere di titolo che ci saremmo aspettati dalla Core Design. Toglietevi quindi dalla testa arche perdute, idoli d'oro, templi maledetti a qualsiasi altro elemento in stile Indiana Jones perché questo gioco non ha nulla a che vedere con il mitico *Tomb Raider*.** I protagonisti di questo titolo infatti sono due baldi ragazzini, di nome Zack e Hannah, due gemellini di 8 anni che vivono nella città di Paradise Falls. Tutto andava per il verso giusto e la loro vita procedeva nello svacco più totale quando, una notte, il malefico Swagman, signore e padrone degli incubi, con l'aiuto di una particolare sostanza denominata *Dreamash* e delle sue armate di *Night Terrors* riuscì a catturare le *Dreamflies*, dodici fate incaricate di controllare i sogni del genere umano. Con loro fuorigioco Swagman iniziò una invasione su larga scala del mondo rilasciando la *Dreamash* su tutto il pianeta cancellando così, in un sol colpo, i sogni e le speranze di tutto il genere umano! Zack e Hannah sono le uniche due persone a non essere state ancora colpite dal malefico sortilegio e così toccherà a loro tentare di porre un freno ai progetti di Swagman. Sfortunatamente, prima che i due potessero imbarcarsi in questa pericolosissima avventura, la piccola Hannah venne colpita da un incantesimo scagliato da un *Night Terror* e così ora, nei panni di Zack, il nostro primo obiettivo dovrà essere quello di riuscire a liberare la nostra cara e dolce sorellina prima di poter passare alla risoluzione dell'avventura vera e propria!

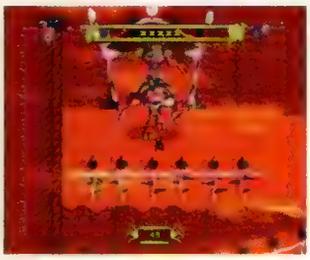
La prima cosa che colpisce non appena si inizia a giocare a ***Swagman*** è che in un mondo ormai ossessionato dall'asfissiante presenza di poligoni questo gioco si avvale di una veste grafica interamente bidimensionale. I risultati sono, neanche a farlo apposta, una vera e propria gioia per gli occhi tanto che, con il suoi aspetto tipicamente cartoonesco, i suoi colori brillanti e le ottime animazioni richiama alla memoria il mitico ***Zombies Ate my Neighbours***. Così come avveniva nel titolo Konami infatti, anche qui i programmatori hanno posto una certa enfasi sulla massiccia presenza di elementi soprannaturali ai quali sono stati però affiancati una serie di situazioni semplicemente esilaranti. I due personaggi principali sono stati realizzati avvalendosi dei consueti modelli renderizzati e il loro compito sarà quello di balzellare a destra e manca evitando di entrare in contatto

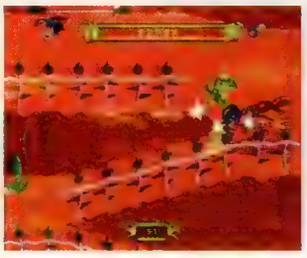


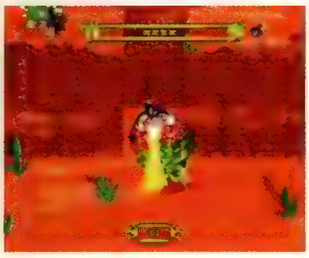




Titolo : **Swagman**
Casa : **Core Design/Eidos**
Versione : **Europea**
N° Giocatori: **1**
Genere : **Platform**







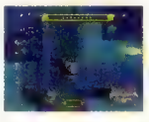
IL GIARDINO È UNO DEI BACKGROUND PIÙ IMPRESSIONANTI DI TUTTO IL GIOCO, GRAZIE ANCHE A UN SAPIENTE USO DI EFFETTI GRAFICI E SONORI QUALI, AD ESEMPIO, IL RUMORE DELL'ACQUA DELLA CASCATA ED I LAMPI CHE ILLUMINANO IL CIELO.

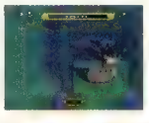
con il solito nugolo di nemici. A questo proposito anche i *Night Terrors* sono caratterizzati da un'estrema cura e varietà e annoverano, tra le proprie fila, un'ampia selezione di esseri rotondini-schifosi che vanno da piccoli gnomi verdi a enormi zucche fiammeggianti senza dimenticare ovviamente i cari e dolci fantasmi di chiara ispirazione Disneyana. Per combattere questi nemici e per solcare i vari schemi i due gemellini avranno a disposizione un discreto arsenale di armi, oggetti e abilità assortite. I salti saranno infatti all'ordine del giorno e, anche se nella maggior parte dei casi si tratterà di piccoli buchi, in alcune occasioni ci troveremo costretti a fronteggiare enormi baratri insieme a un'ampia selezione di piattaforme cadenti, trampolini e strettissimi ponti che metteranno a dura prova i nostri riflessi e la nostra precisione nei movimenti. Oltre a ciò i due baldi giovani potranno anche esibirsi in veri e propri traslochi, muovendo oggetti a destra e a manca (facendo anche uso, in alcuni casi, di sostanze non propriamente regolamentari) in modo da aprirsi la strada verso nuovi passaggi o per raggiungere piattaforme altrimenti inaccessibili. I vari oggetti potranno essere immagazzinati all'interno delle saccocce dei due pischelli (ogni pupo potrà portare un massimo di 9 gadget) ma la cosa più importante è che sarà possibile trasferire un oggetto da un personaggio all'altro anche quando Zack e Hannah saranno separati (si tratta di uno dei primi casi di comunione dei beni in ambito videoludico!). Ogni personaggio potrà utilizzare contemporaneamente un massimo di due oggetti (uno per mano) così sarà di vitale importanza riuscire a selezionare il tipo o i tipi di *gadget* più adatti ad ogni situazioni. A questo proposito l'arma base dei nostri due baldi eroi sarà costituita da una piccola torcia grazia alla quale potremo eliminare buona parte dei nemici presenti sullo schermo in modo relativamente rapido e sicuro. Fra tutti gli oggetti le chiavi saranno quelli più importanti, soprattutto all'inizio del gioco quando la maggior parte delle porte della piccola magione saranno ancora chiuse.

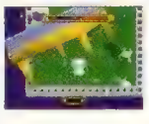
Fortunatamente, ogni volta che vi imbatterete in un uscio chiuso sullo schermo farà la propria comparsa l'immagine della chiave incriminata rendendovi così la ricerca un pochino più facile. Tornando invece per un attimo al settore "infortunistica", ci pare doveroso nominare, oltre alle torce anche le piccole *Cherry Bomb*: si tratta sostanzialmente di una serie di piccole bacche che esploderanno poco dopo essere state lanciate. Grazie a questi simpatici mortaretti potrete divertirvi ad abbattere parte dei muri della casa dei vostri genitori oltre che attivare *switch* apparenterete irraggiungibili. L'attacco più potente a disposizione del nostro dinamico duo sarà costituito da una sorta di mutazione in perfetto stile *Ultraman* che ci vedrà assumere le sembianze di un'orrida creatura denominata *Dream Beast*. Questo avverrà ogni qual volta uno dei membri del gruppo oserà fare il suo ingresso nel mondo di Swagman attraverso i vari specchi/portali che si trovano sparsi qua e là lungo i vari schemi di gioco. In queste fasi i nostri baldi eroi si troveranno muniti di un devastante set di attacchi grazie ai quali potremo eliminare in modo relativamente sicuro buona parte degli abitanti del regno di Swagman. Ovviamente, quando uno dei membri del nostro duo varrà colpito il livello della sua energia calerà di una tacca e sarà sufficiente che anche uno solo dei personaggi a nostra disposizione raggiunga lo zero per vedere comparire sullo schermo il fatidico *Game Over*. Per fortuna , come accade sempre in questo genere di giochi, anche in ***Swagman*** il giocatore avrà la possibilità di rimpinguare le sue riserve di energia sia "grabbando" le varie "Z" che fuoriescono dalle narici dei personaggi addormenti, sia rompendo le giare che si trovano sparse qua e là lungo le varie locazioni di gioco.

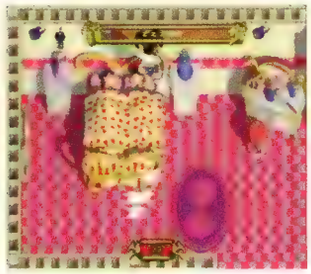
Nanni

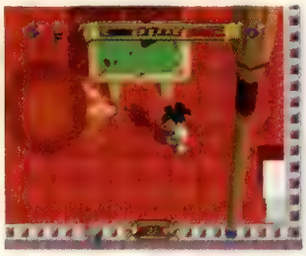
Nelle prime battute di gioco Zack sarà l'unico personaggio controllabile dal giocatore dato che la piccola Hannah giace intrappolata all'interno di una gabbia. Questo significa che il primo livello dovrà essere completato utilizzando solo il baldo giovanotto, il che ci permetterà di prendere la mano con la meccanica di gioco in modo relativamente semplice. Una volta che entrambi i personaggi saranno disponibili il controllo potrà essere *switchato* a piacimento con il personaggio non selezionato che rimarrà ad attenderci sul posto fino a quando non avremo nuovamen-

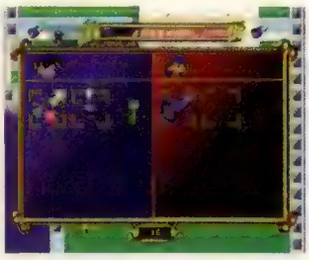


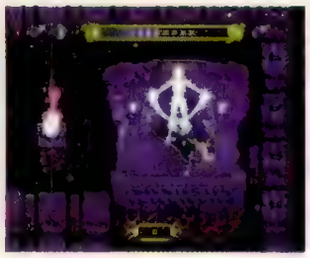




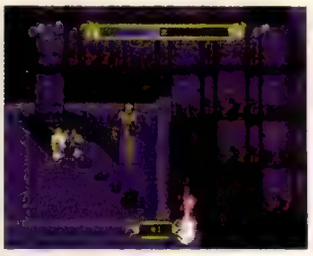


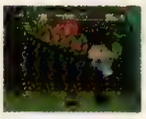


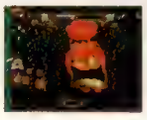




IL SISTEMA DI INVENTARIO E LA VESTE GRAFICA RICCAMENTE COLORATA RENDONO SWAGMAN PIÙ SIMILE AD UN RPG GIAPPONESE CHE NON AD UN GIOCO "MADE IN EUROPE"!



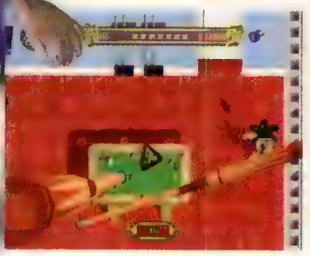




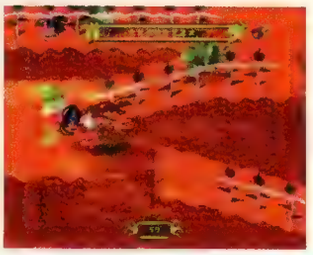
te bisogno di lui. Questo fatto risulta particolarmente importante ai fini dell'azione dato che diversi *puzzle* richiederanno la collaborazione di entrambi i personaggi per poter raggiungere particolari pulsanti o riuscire ad aprire determinati passaggi. Anche qui, come accadeva in *Tomb Raider*, una volta attivato un pulsante, la visuale di gioco muterà mostrandovi il nuovo passaggio in modo da rendervi immediatamente evidente la strada da percorrere. Questo non vuol ovviamente dire che il *game* sia stato studiato per un pubblico di giovanissimi o che sia particolarmente facile (cosa che si potrebbe pensare visto il particolare look del prodotto) dato che per essere completata con successo quest'impresa richiederà sia buoni riflessi che una discreta capacità esplorativa. Vi sarà inoltre richiesta una certa abilità nei combattimenti corpo a corpo, alcuni dei quali (soprattutto quelli coi boss) vi porteranno via parecchio tempo risultando in alcuni casi addirittura frustranti. Ovviamente all'inizio questo problema non si farà sentire molto, tuttavia, con il progredire dell'avventura, i vostri avversari tenderanno a diventare molto più abili e numerosi e sarà allora che comincerete a vedere i sorci verdi! Oltre a ciò un altro piccolo inconveniente deriva dal tipo di inquadratura utilizzata nelle varie schermate di gioco. La visuale leggermente angolata fa sì che Zack e Hannah tendano a scomparire dietro ad alcune porzioni di mura (quelle presenti nella parte bassa dello schermo) rendendo così particolarmente complicata la raccolta di eventuali oggetti nonché l'evitare i nemici collocati in queste zone!

RIPOSINO!

Swagman è indubbiamente un titolo ben studiato e molto particolare, che vanta un'atmosfera e un feeling degno delle migliori produzioni Burtonesche. La musica è molto d'atmosfera e la veste grafica risulta caratterizzata da rotondità tipicamente giapponesi ai quali si affiancano animazioni molto curate e precise. Ovviamente, come abbiamo già avuto modo di dirvi in precedenza, il prodotto presenta anche un paio di aspetti negativi dovuti al tipo di prospettiva e al livello di difficoltà particolarmente elevato di alcune sezioni: tuttavia si tratta di aspetti secondari che, fortunatamente, non vanno a intaccare quella che è la giocabilità generale del prodotto. Di primo acchito molti potrebbero scambiare quest'ultima fatica Core come un prodotto per bambini, tuttavia saranno sufficienti un paio di partite per rendervi immediatamente conto di quali siano la vera profondità e giocabilità di questo *game*, una giocabilità e una profondità basate su un ottimo mix di *puzzle* ed elementi *arcade* ai quali si va poi ad affiancare una realizzazione tecnica d i sicuro impatto. Ben fatto Core!



SHOGUN



Commento **I giochi 2D stanno vivendo ai nostri giorni un periodo di relativa crisi, tant'è vero che molte persone considerano ormai questi prodotti come un genere finito. Fortunatamente in circolazione ci sono ancora programmatori come i ragazzi della Core, capaci di dimostrare come sia possibile sfornare prodotti giocabili e divertenti senza doversi per forza impelagare con poligoni e texture assortite. *Swagman* infatti miscela in maniera sapiente aspetti tipicamente platform con elementi degni di un RPG nei quali l'azione e la ricerca rivestono entrambi un ruolo di primaria importanza. Si tratta quindi di un buonissimo gioco che dimostra, come se ce ne fosse ancora bisogno, la validità dei programmatori "made in Core".**

PRO...

- *Ottima realizzazione tecnica*
- *Area di gioco immensa*

CONTRO...

- *Alcuni passaggi sono un po' difficili*
- *Visuale di gioco non perfetta*

LA PAGELLA...

Grafica	**84**
Sonoro	**86**
Giocabilità	**86**
Longevità	**84**
Originalità	**69**

84

RISERVATO AI RIVENDITORI

PlayStation

SUPER NINTENDO

GAME BOY

NINTENDO 64

SEGA SATURN

GAME GEAR
COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM

IL PIENO

DAL TUO DISTRIBUTORE DI FIDUCIA!

PROPOSTE GRAFICHE • ROMA

Vola a visitare il più grande show-room di Roma. Vieni da...

TOTALGAMES

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA

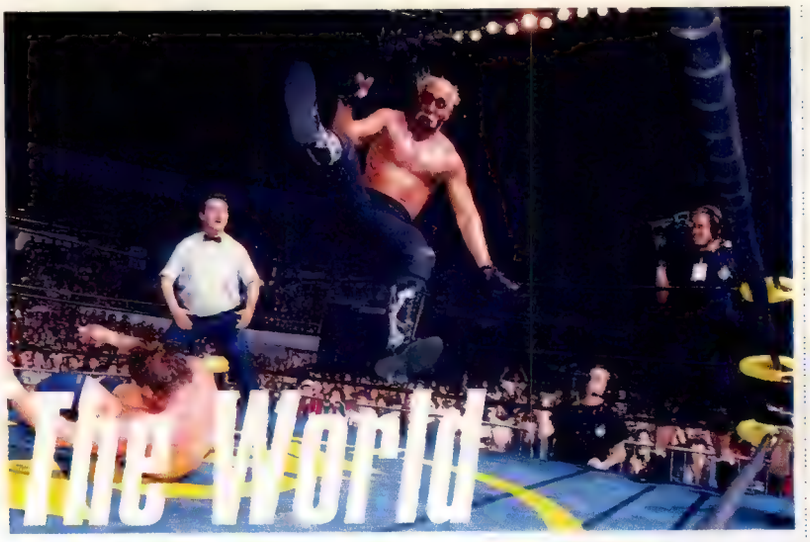
06/78349839-7822410

7858177

Contattaci al più presto per ricevere il nostro listino.

Auguriamo "BUONE VACANZE" a tutti.

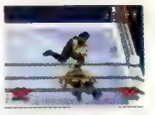
I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

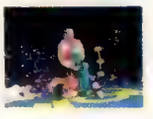


WCW vs The World

Hulk Hogan sta per cadere in maniera molto pericolosa...

L'inquadratura in WCW vs The World *si avvicina o si allontana dai contendenti secondo quello che sta succedendo sul ring.*

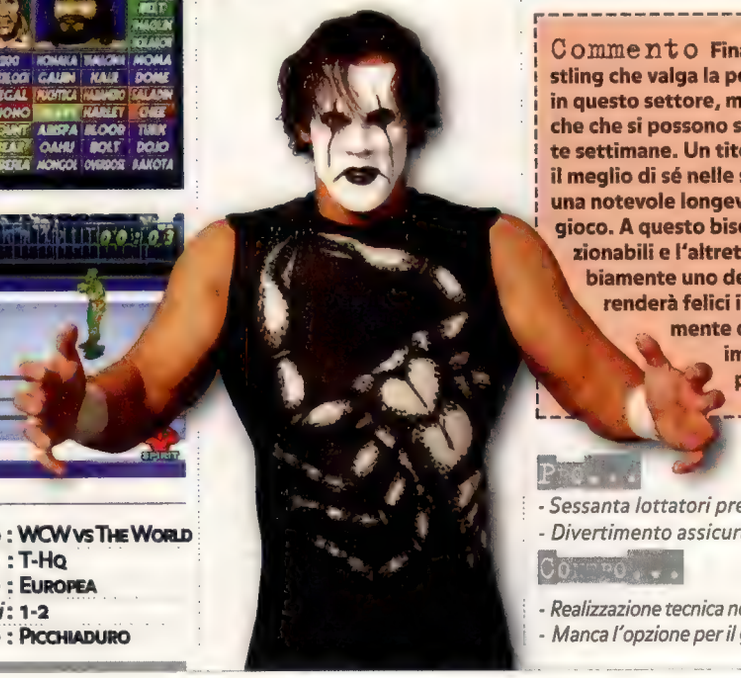




Anche se sono veramente numerosi i *beat'em up* disponibili per la console di casa Sony, la maggior parte di essi possiede una struttura di gioco "alla *Tekken*". Questo non è un fatto completamente negativo, ma visto che ,come si suol dire, la varietà è il sale della vita, possiamo fortunatamente contare anche su un certo numero di prodotti che si distaccano da questa enorme massa: per i combattimenti con le armi abbiamo *Soul Blade*, per chi preferisce salire su un ring per affrontare i pesi massimi del pugilato c'è *Victory Boxing* e ora, per tutti quelli che hanno voglia di combattere nel wrestling, disciplina particolarmente colorata e demenziale, c'è *WCW vs The World* prodotto dalla americana T-HQ.

I giochi di wrestling non hanno mai ricevuto molta attenzione, almeno su PlayStation, e ciò è abbastanza sorprendente, soprattutto se si considera la notevole qualità di questo prodotto. Dopo aver selezionato quale lottatore utilizzare tra i sessanta *wrestler* presenti e quale delle sette modalità di gioco affrontare, non resta che tuffarsi nel momento clou del gioco, ovvero il combattimento vero e proprio. Diciamo subito che graficamente il nuovo titolo T-HQ non stupisce particolarmente per la qualità dei lottatori poligonali, comunque discreti, mentre le animazioni svolgono in maniera adeguata il loro compito che è quello di mettere in risalto la notevole varietà di mosse a disposizione di ogni singolo lottatore. I combattenti infatti possono utilizzare tra le trenta e le quaranta mosse diverse, che, per quanto riguarda alcune prese e attacchi volanti, vengono eseguite tenendo premuto per un certo periodo un tasto e muovendo contemporaneamente la croce direzionale. Anche se queste tecniche sono leggermente complesse da imparare, dopo un breve periodo di apprendistato tutto diventa abbastanza semplice, tanto da riuscire a lanciare Hulk Hogan fuori dal ring o cercare di spezzargli una gamba senza alcun problema. Il vero divertimento, comunque, arriva nel modo a due giocatori; affrontare un avversario umano in qualsiasi videogioco è sempre stata la sezione più divertente e, anche se può essere considerato un crimine il fatto che manchi una qualsiasi opzione che permetta di affrontare incontri in coppia, *WCW vs The World* offre il massimo proprio nelle sfide tra amici. La mancanza di incontri in Tag Team è parzialmente compensata dal fatto che i videogiocatori, avendo la possibilità di combattere tra loro per conquistare le varie cinture di campioni (posizioni salvabili su *memory card*), possono trovare uno stimolo in più, oltre alla gloria, per continuare nelle proprie sfide. In definitiva *WCW vs The World* è un titolo che certamente non vincerà alcun premio per la grafica o il sonoro, ma per quanto riguarda la giocabilità e la struttura di gioco bisogna ammettere che si tratta di un prodotto simpatico, divertente e notevolmente longevo che merita di essere preso in considerazione da tutti coloro che cercano qualcosa di diverso nel genere dei picchiaduro a incontri.

END



Commento **Finalmente qualcuno è riuscito a realizzare un titolo di wrestling che valga la pena di essere giocato. Non che ci sia grande competizione in questo settore, ma in *WCW vs The World* sono presenti così tante caratteristiche che si possono scoprire alcune novità anche dopo averci giocato per svariate settimane. Un titolo divertente nel gioco in singolo, che però riesce a offrire il meglio di sé nelle sfide contro un altro essere umano: il tutto sottolineato da una notevole longevità, dovuta alla presenza di ben sette diverse modalità di gioco. A questo bisogna aggiungere la smodata quantità di personaggi selezionabili e l'altrettanto notevole numero di mosse presenti. *WCW* è indubbiamente uno dei picchiaduro più divertenti attualmente in circolazione e renderà felici i possessori di PlayStation che cercano qualcosa di leggermente diverso. Peccato solamente per la realizzazione tecnica, non impeccabile sia nella grafica che, soprattutto, nel sonoro e per la mancanza degli incontri a coppie.**

Titolo : WCW vs The World
Casa : T-HQ
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Picchiaduro

Pro...
- *Sessanta lottatori presenti*
- *Divertimento assicurato*

Contro...
- *Realizzazione tecnica non impeccabile*
- *Manca l'opzione per il gioco in coppia*

La pagella...

Grafica	77
Sonoro	71
Giocabilità	82
Longevità	84
Originalità	80

82

GAME STORE

IL PIÙ VASTO ASSORTIMENTO DI VIDEOGIOCHI DELLA TOSCANA

SEGA SATURN
£. 299.000

NINTENDO 64

NINTENDO 64
£. 319.000

SONY PLAYSTATION
£. 299.000

Videogiochi
a partire da
£. 30.000

STRAORDINARIO!!!

CON GAME STORE

VIAGGI NEL MONDO

Acquistando una console nuova + 2 giochi, Game Store ti regalera' un favoloso soggiorno di 1 settimana per 2 persone in una delle numerose localita' turistiche fra' cui potrai scegliere la tua preferita.

Cosa aspetti!!!

Corri nei negozi GAME STORE per avere tutte le informazioni che desideri

Viale M. Fanti, 1-D/R. - FIRENZE
Tel. (055) 57.28.24 - Fax (055) 58.27.90

Via Baracca, 47 - FIRENZE
Tel. (055) 43.45.57 - Fax (055) 436.81.03

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI

V-Tennis

QUALUNQUE PERSONAGGIO SELEZIONIATE TRA I SEDICI PRESENTI UNA COSA È CERTA: ASPETTATEVI VESTITI COLORATI, MOLTO COLORATI, PURE TROPPO!

I giochi di tennis sono sempre esistiti, sin da quando è stato inventato il primo sistema casalingo. Anche se solitamente abbastanza divertenti e coinvolgenti se giocati contro un amico, buona parte delle simulazioni tennistiche in circolazione hanno mostrato una lunga serie di difetti per quello che riguarda il gioco in solitario contro avversari computerizzati, molto spesso a causa di problemi di programmazioni. Capita infatti di dover affrontare tennisti che utilizzano sempre lo stesso stile di gioco e, in svariate situazioni, seguono tattiche pressoché identiche. Questi avversari, che nei primi game possono sembrare imbattibili per la perfezione delle loro giocate, diventano dopo pochi set facili prede visto che basta imparare dei semplici schemi che permettono nella maggior parte dei casi di conquistare senza troppa fatica il punto (scandalose le sezioni di battuta di quasi tutti i tennis, in cui è possibile eseguire *ace* su *ace*). Per cercare di ovviare a questo problema, i programmatori di Acclaim hanno deciso di utilizzare un approccio completamente nuovo e singolare, eliminando il problema alla radice, obliterando praticamente il gioco contro avversari computerizzati. Intendiamoci, in *V-Tennis* non è stata completamente cancellata l'opzione per il gioco in singolo, ma è presente un solo e misero torneo in cui i sedici tennisti a disposizione si sfidano per cercare di conquistare il titolo di campione del mondo.

Veramente poco, soprattutto se consideriamo le altre poco brillanti caratteristiche di questo titolo. *V-Tennis* è infatti carente anche per quello che riguarda la realizzazione tecnica. Nel tentativo di raggiungere un buon grado di realismo, i giocatori sono stati realizzati completamente con poligoni; peccato che già al primo scambio si possano notare alcuni evidenti difetti. Innanzitutto la pallina non è rotonda, o al limite ovale, ma è un vero e proprio cubetto che si muove sul campo (non lamentatevi quindi, in caso di rimbalzi irregolari), in secondo luogo meritano particolare menzione le collisioni tra racchetta e pallina. Quando un giocatore preme il tasto per eseguire un colpo, il contatto avviene a circa un piede di distanza da dov'è il tennista, dando la netta impressione di avere una parte della racchetta invisibile. La grafica dei personaggi poi è altrettanto mediocre, visto che i vari campioni a disposizione sono piuttosto grezzi, mal definiti e le animazioni, seppur accettabili nella maggior parte delle situazioni, soffrono comunque dell'eccessiva povertà a livello poligonale (in alcuni casi si vedono veri e propri blocchi in movimento). Tutti questi problemi dal punto di vista estetico, influenzano comunque anche la giocabilità visto che nelle prime partite già riuscire a colpire la palla è una operazione piuttosto problematica, figuriamoci ottenere dei punti! Dopo essersi abituati a tutte queste peculiarità, è possibile ottenere anche discreti risultati ed eventualmente sperimentare anche tutti i colpi messi a disposizione. *V-Tennis* rimane comunque un titolo mediocre che non riesce a offrire nulla di nuovo in un panorama piuttosto povero. Gli evidenti difetti sia a livello strutturale che nella realizzazione tecnica, uniti a una longevità sotto la media, lo rendono un gioco difficilmente consigliabile anche ai fanatici dei questo sport.

END

COME ACCADE ORMAI NELLA MAGGIOR PARTE DEI TITOLI SPORTIVI, DURANTE LA PARTITA È POSSIBILE CAMBIARE LA VISUALE DI GIOCO.

Commento **Presumibilmente la "V" che si trova nel titolo del gioco dovrebbe significare virtuale, ma visti i movimenti dei giocatori e della pallina, non particolarmente accurati, non mi sembra che questi titolo calzi adeguatamente al nuovo gioco targato Acclaim. Il sistema di controllo non è preciso e impeccabile, come già ampiamente descritto nella recensione, e questo fatto non aiuta certamente il giocatore durante le prime partite. La perseveranza viene comunque premiata e dopo alcune sessioni di allenamento si può riuscire a colpire la pallina e indirizzarla nella direzione desiderata senza troppo problemi. Non rimane che sottolineare che solamente i veri appassionati di questo sport, alla ricerca veramente disperata di un titolo del genere, potrebbero prendere in considerazione un eventuale acquisto.**

Titolo : V-Tennis
Casa : Acclaim
Versione : Americana
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sportivo

Pro
- *Divertente se giocato contro un amico*
- *E' un genere poco sfruttato su PlayStation*

Contro
- *Animazioni non impeccabili*
- *Sonoro discretamente orribile*

La Pagella

Grafica	**71**
Sonoro	**67**
Giocabilità	**68**
Longevità	**65**
Originalità	**60**

65

ATLANTIDE

IMPORTAZIONE DIRETTA

PSX PAL
275.000

PlayStation
VIP CENTER

OFFERTA DEL MESE
MODIFICA PSX
A SOLE LIRE
49.900!

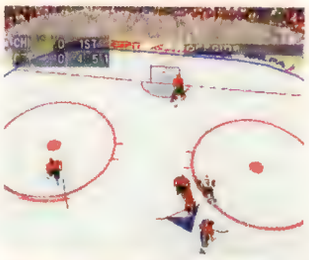
☎ 0362/238148

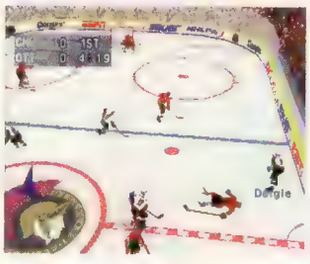
VASTO ASSORTIMENTO IN VIA ROSSINI 43 A

SEREGNO (MI)

TUTTI I NOMI ED I LOGO APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

PowerPlay Hockey 97





Tornando indietro con la memoria di circa un anno ci balena alla mente il titolo di un gioco, un certo *PowerPlay '96*: si trattava del primo tentativo targato Virgin di portare sugli schermi dei possessori di PlayStation un gioco di hockey. Il gioco però non fu mai commercializzato: il motivo di questo comportamento fu dettato da semplici ragioni di tempismo, visto che invece di lanciarsi in una politica simil EA basata su *update* continui, i ragazzi della Virgin decisero di rallentare il progetto in modo che le statistiche e i nomi dei giocatori presenti nel game non risultassero già datati al momento dell'uscita del prodotto. Così, a dispetto del suo predecessore, questa versione '97 non presenta alcuna modifica sostanziale e le uniche variazioni riguardano appunto la composizione delle varie squadre presenti nel game.

Titolo : **PowerPlay Hockey 97**
Casa : **Virgin**
Versione : **Europea**
N° Giocatori : **1-4**
Genere : **Sportivo**

Nonostante non sia uno sport particolarmente profondo o complicato, l'hockey è, per le sue caratteristiche, una disciplina perfetta per essere trasportata su computer. I vari incontri si svolgono infatti a velocità sostenuta, le regole sono relativamente semplici e immediate e tutto il gioco è pervaso da quel pizzico di violenza che non fa mai male, rendendo i vari incontri ancora più spettacolari. Un team di programmatori in grado di catturare tutti questi elementi può, con sforzi relativamente modesti, riuscire a produrre un titolo di sicuro impatto, in grado di catturare l'interesse di buona parte del pubblico videoludico per un periodo di tempo relativamente lungo. E' questo il caso di *Power Play Hockey '97*, un titolo che riesce a farci finalmente rivivere l'emozione che si prova scendendo sul ghiaccio. Visivamente parlando il prodotto si attesta su livelli più che discreti: i giocatori risultano infatti ben definiti e anche se le varie animazioni non sono proprio fluidissime, il risultato finale può dirsi più che soddisfacente. In modo analogo anche il sistema di controllo è immediato e di facile comprensione così tutto quello di cui avrete bisogno per riuscire in questo titolo saranno riflessi rapidi uniti a un buon colpo d'occhio e a una discreta visione di gioco. Rimane comunque sottinteso che passare e segnare non sono comunque due cose facili

per cui vi ci vorrà un po' di tempo e massicce sedute di allenamento prima di riuscire ad eseguire giocate degne di questo nome. Ovviamente, oltre alle varie bagarre condotte sul ghiaccio, *Power Play '97* include anche un ampio repertorio di opzioni che vi consentiranno sia di selezionare il tipo di competizione che più vi aggrada, sia di variare in maniera sostanziale la composizione e le tattiche utilizzate dalle varie formazioni. Potrete disegnarvi ex-novo schemi di attacco e di difesa e mischiare la composizione delle linee; il tutto accompagnato dalla solita tonnellata di statistiche grazie alle quali potrete tenere sempre sott'occhio le *performance* dei vostri atleti ai quali comminare, in caso di prestazioni non propriamente esaltanti, pesantissime punizioni corporali!

SHOGUN

Commento **Fin dalle prime battute di gioco *PowerPlay Hockey '97* si segnala come un prodotto di buona fattura caratterizzato da una veste grafica più che discreta nonché da un sistema di controllo e un'azione di gioco rapidi e precisi. Il tutto accompagnato dalla solita valanga di statistiche ed opzioni che però saranno apprezzate in pieno solo dai veri amanti di questa disciplina. L'unica delusione sta nel fatto che alla Virgin non abbiano deciso di utilizzare il tempo a disposizione tra questa e la versione originale per updatare, oltre alle statistiche, anche l'aspetto esteriore del gioco che, per quanto funzionale possa essere, non può certo definirsi impeccabile soprattutto per quel che riguarda le animazioni dei vari giocatori.**

Pro...
- *Discretamente realizzato*
- *Sistema di controllo semplice e preciso*

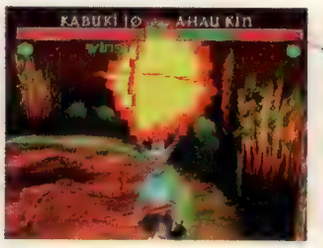
Contro...
- *Tecnicamente migliorabile*
- *Inizialmente incasinato*

La Pagella...

Grafica : **77**
Sonoro : **67**
Giocabilità : **82**
Longevità : **80**
Originalità : **40**

80

Videogames
Big Bang
NEGOZI BIG BANG SULLA TERRA
Perugia
Via Marconi 45
Tel.075-5723257
La Spezia
Via Di Monale 62
Tel.0187-738412
Pescara
Via Milano 20
Tel. 085-299217
Alessandria
C.so V.Marini 13
Tel. 0131-236675
Perugia
Via Settevalli 326/D
Terni
Centro Commerciale Il Polo
Via del Rivo 214
Tel 0744-306226
DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI
TECNOLOGIE SCONOSCIUTE?
NO PROBLEM, ORA DISPONIBILI
NELL'UNIVERSO BIG BANG
IL FRANCHISING?
BIG BANG STORE...
OVER THE TIME!
COMPETENZA
DISPONIBILITA'
ONESTA'
TUTTO SUI VIDEOGIOCHI
ED ANCHE DI PIU'...
DISPONIBILE PROGRAMMA
PER LA COMPLETA GESTIONE
DI UN NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI
GRAFICA DI GIANLUCA COSTA BY BIG BANG SERVICE
IDEA STAGE S.r.l.
Macromedia
Big Bang SERVICE S.r.l.
Uffici: Via Colle del Papa, 13 - Perugia
Tel. 075-35399 - Fax 075-35325
e-mail: big-bang@pg.tecnonet.it



I LOTTATORI DI **WARGODS** *SONO UNA DECINA (PIÙ DUE BOSS): UN NUMERO DECISAMENTE LIMITATO SE PARAGONATO AD ALTRE PRODUZIONI RECENTI.*

WarGods

Elevati standard qualitativi sono stati ormai raggiunti da tempo per i *beat 'em up* PlayStation, così i figthing game della nuova generazione devono essere dotati di un'ottima veste grafica, animazioni fluide e una giocabilità più che discreta se vogliono sperare di essere presi in considerazione da un parte considerevole dell'utenza videoludica. Purtroppo l'unico punto a favore di *WarGods* è l'idea che sta alla base del game e che miscela elementi tratti da *Mortal Kombat* e *Killer Instinct* con l'ormai immancabile grafica poligonale: a discapito dei programmatori GT va comunque evidenziato che *WarGods* non è un progetto originale, bensì la fedele conversione dell'omonimo arcade targato Midway realizzato nel settembre di quest'anno e che, nonostante le buone premesse, ha riscosso una risposta piuttosto fredda da parte del pubblico. Sarebbe quindi stato lecito aspettarsi che, seguendo il trend Namco, anche questa versione PlayStation presentasse delle migliorie e delle innovazioni rispetto al titolo originale. Così ovviamente non è stato... *WarGods* offre al giocatore 10 diversi personaggi, ai quali si vanno ad aggiungere due boss di fine gioco: inoltre, a differenza del 90% dei *beat 'em up* usciti finora, il picchiaduro targato Midway vanta la presenza di un pulsante per il movimento in 3D. Questo permette al giocatore di aggirarsi liberamente all'interno delle varie arene di gioco. Un notevole passo avanti rispetto ai semplici spostamenti laterali e schivate performabili nella maggior parte dei game appartenenti a questo genere. Il pulsante incriminato sarà poi anche utilizzato per dar vita alle varie mosse speciali, eseguibili tramite le consuete combinazioni di tasti e movimenti assortiti. Passando invece al gioco vero e proprio, le prime impressioni che si hanno non appena si scende in campo non sono delle più positive. I vari lottatori sono infatti caratterizzati da un limitato numero di poligoni ai quali si vanno a sovrapporre *texture* dai colori bizzarri e con una certa tendenza alla spixellamento. Ovviamente tutto ciò potrebbe essere trascurato se almeno le varie animazioni risultassero fluide: purtroppo però i movimenti dei vari *fighter* sono caratterizzati da un esiguo numero di *frame,* il che contribuisce a render i loro attacchi molto poco credibili oltre che terribilmente sgradevoli da vedere. La situazione non migliora, ahimè, neanche quando si passa ad analizzare il sistema di controllo e gli attacchi a disposizione di ogni lottatore. Ogni personaggio infatti ha a disposizione una presa, un teletrasporto e un attacco dalla distanza, le cui uniche differenze sono rappresentate dalla loro resa su schermo. Ovviamente i vari personaggi sono anche dotati del consueto set di colpi base che possono essere combinati per dar vita alle onnipresenti *combo*, comunque estremamente semplici e limitate se paragonate con quelle dei mostri sacri di questa categoria. Nulla da ridire per quel che riguarda invece le fatality che, nonostante la loro grande difficoltà di esecuzione, risultano gli unici colpi in grado di svegliare l'interesse del giocatore e questo nonostante i loro effetti possano dirsi tutt'altro che originali.

BIO MASSA

Commento **Con le premesse di un buon sistema di controllo e una discreta selezione di fatality ispirate a *Mortal Kombat* e *Killer Instinct*, *WarGods* avrebbe potuto essere un titolo in grado di solleticare il palato di tutti gli amanti di questo genere di giochi. Sfortunatamente alla prova dei fatti *WarGods ha toppato alla grande:* giudicando il gioco in base alle sue qualità non si può non rimanere delusi dalla scattosità delle animazioni e dalla mancanza di definizione dei vari personaggi ai quali si affianca un sistema di mosse molto, troppo limitato. Certo, sarebbe facile trovare delle scuse imputando la scarsa qualità di questo titolo, non tanto alla cattiva volontà dei programmatori, quanto alla bassa qualità della versione arcade: purtroppo i guys della Namco ci hanno ampiamente dimostrato come le conversioni possano risultare incredibilmente migliori rispetto alle loro controparti originali, cosa che non avviene con questo titolo GT.**

Titolo : **WarGods**
Casa : **GT**
Versione : **Americana**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Picchiaduro**

Pro...
- *Possibilità di muoversi liberamente*
- *Sistema di controllo intuitivo*

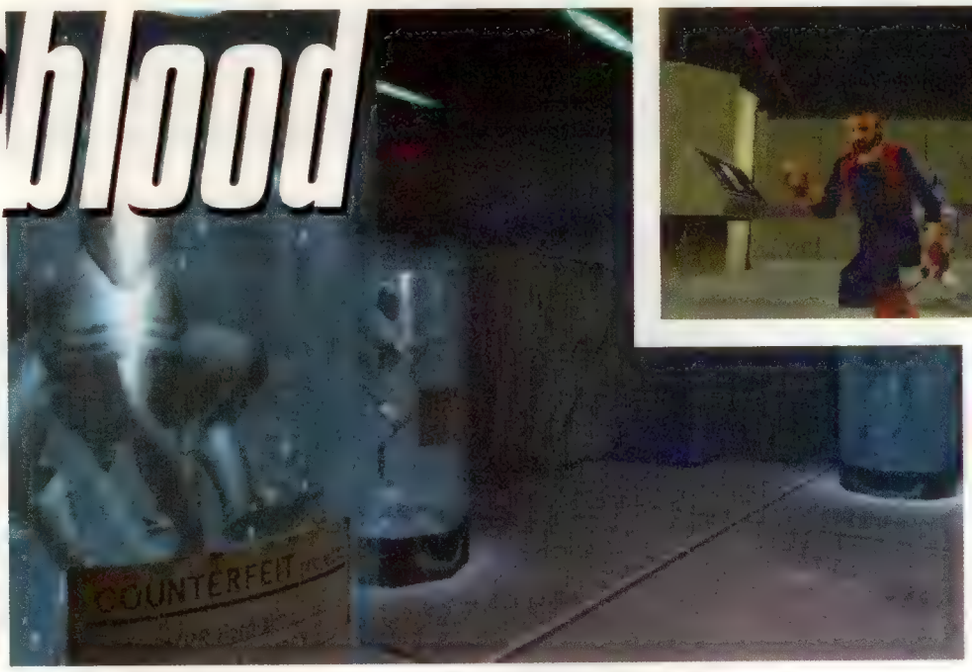
Contro...
- *Realizzazione tecnica mediocre*
- *Limitato numero di colpi*

La Pagella...

Grafica : **60**
Sonoro : **69**
Giocabilità : **58**
Longevità : **53**
Originalità : **10**

54

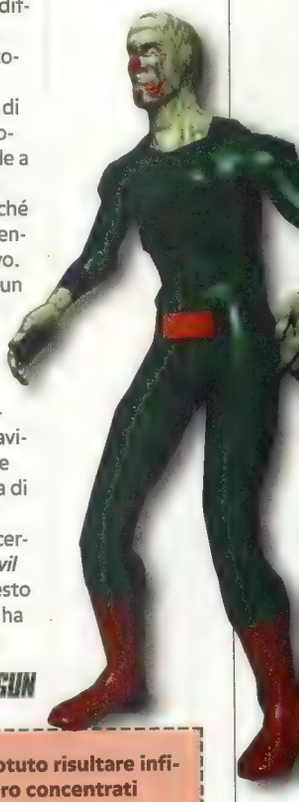
Overblood



L'esplorazione riveste un ruolo di primaria importanza in Overblood, *anche se i corridoi della vostra misteriosa prigione sono quasi completamente deserti...*

Considerando il grande successo riscosso da *Resident Evil* è sorprendente che non siamo ancora stati sommersi da una valanga di titoli simili, realizzati dalle software house per incrementare i loro "magri" guadagni. Dopo i continui ritardi di *Resident Evil 2* si sono infatti venute a creare frotte di utenti desiderosi di mettere le mani su qualche titolo similare, giusto per tenersi in allenamento prima del "grande evento". Così alla EA hanno pensato bene di uscirsene con questo *Overblood*, un prodotto che dovrebbe rendere l'attesa meno dolorosa.
Ambientato in un periodo imprecisato del futuro il giocatore si troverà a vestire i panni di Raz, un poveraccio senza arte né parte appena uscito da una capsula criogena senza la più vaga idea di chi sia e, soprattutto, cosa diavolo debba fare! L'unica cosa certa è che la temperatura è dannatamente bassa e il povero Raz corre il rischio di rimane congelato quindi, se non vorrete trasformarvi in una statua di ghiaccio, la prima cosa da fare sarà quella di trovare dei capi di vestiario più "coprenti" di un paio di boxer. Una volta risolto il problema Raz comincerà a scoprire pian piano brandelli del suo passato e sulla serie di eventi che lo hanno portato a ridestarsi dal suo sonno di ghiaccio. Durante le prime battute di gioco *Overblood* dà l'impressione di essere una sorta di clone di *Resident Evil* a causa dell'azione di gioco e del sistema di inquadrature fisse con il personaggio collocato al centro dei vari scenari. Tuttavia, dopo le prime fasi, le differenze tra questo titolo e il *game* targato Capcom balzano subito agli occhi. Tanto per cominciare la visuale di gioco può essere cambiata passando dall'inquadratura originale a una modello *Tomb Raider* (ovvero con la camera collocata alle spalle del giocatore) fino ad una inquadratura in prima persona (alla *Doom*) rendendo così le varie locazioni molto più semplici da esaminare. Per contro i *background* non sono particolarmente dettagliati e anche le animazioni del personaggio principale sono abbastanza legate, quasi si trattasse di un robot e non di un essere umano vero e proprio. Musicalmente parlando, le varie melodie sono dotate di una certa atmosfera grazie alla presenza di una serie di accompagnamenti stile *Alien/BladeRunner* che contribuiscono a mantenere alta la tensione. Per quel che riguarda invece la meccanica di gioco, una volta lasciata la camera criogena troverete immediatamente un compagno, il droide Pipo, che vi assisterà durante le vostre peregrinazioni. Potrete così "switchare" il controllo tra il caro Raz e il droide grazie al quale avere accesso a una particolare serie di aree nonché performare determinate azioni in più. Nonostante sembri un titolo innovativo sotto diversi punti di vista, anche *Overblood* presenta alcuni problemi. Tanto per cominciare il gioco è molto lineare, così per la maggior parte dell'avventura sarete forzati nelle vostre scelte, percorrendo determinati tragitti oppure evitando di compiere azioni non in linea con lo svolgimento della trama prescelta dai programmatori. Inoltre bisogna considerare che il gioco è orientato più sulla risoluzione di *puzzle* ed enigmi piuttosto che sul massacro indiscriminato di mostri e altre amenità assortite, il che fa sì che i vari livelli siano quasi deserti. Il vero problema che affligge questo gioco non risiede tanto nella struttura quanto nell'elevata difficoltà di diversi passaggi che rende questo *Overblood* piuttosto noioso. Potrebbe infatti capitarvi di essere alla ricerca di un oggetto e non riuscire a trovarlo solo perché questo tende a confondersi con elementi del fondale oppure di morire perché non vi siete accorti della presenza di qualche sistema difensivo. *Overblood* rimane comunque un titolo tutto sommato discreto, dotato di una buona struttura e di un elevato livello di difficoltà; purtroppo è adatto solo ed esclusivamente agli avventurieri più navigati, disposti a spendere ore e ore del loro tempo alla ricerca di oggetti e nella risoluzione di puzzle. Se invece quello che cercante è un novello *Resident Evil* lasciate pure perdere: da questo punto di vista il *game* EA non ha la minima chance di salvezza!

SHOGUN



Commento ***Overblood*** **è il classico game che avrebbe potuto risultare infinitamente più interessante se solo i programmatori si fossero concentrati maggiormente sulla struttura di gioco. Infatti, mentre la presenza di varie visuali e la possibilità di controllare diversi personaggi rende il gioco molto interessante, l'intera struttura risulta minata da una certa mancanza d'azione alla quale si va ad affiancare un livello di difficoltà particolarmente elevato. Questo non vuol dire ovviamente che il gioco sia brutto, ma che si tratta semplicemente di un titolo discreto che non ha nulla a che spartire con** ***Resident Evil*****. Un buon acquisto per tutti i fan delle avventure pure dotati di un sacco di pazienza, gli altri invece faranno meglio a girargli al largo.**

Titolo : Overblood
Casa : Electronic Arts
Versione : Americana
N° Giocatori : 1
Genere : Avventura

Pro...
- *Presenza di tre diverse visuali*
- *Molto impegnativo*

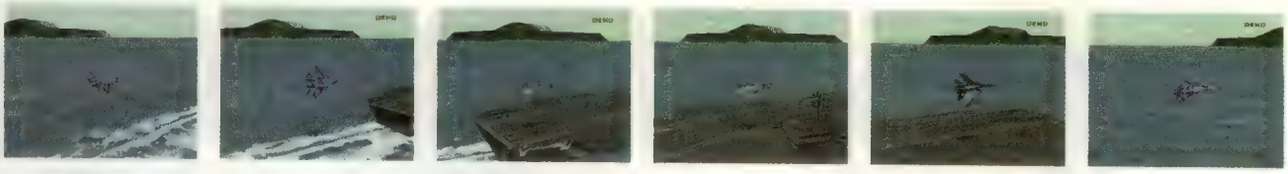
Contro...
- *Livello di difficoltà molto elevato*
- *Mancanza di azione*

La Pagella...

Grafica : **70**
Sonoro : **75**
Giocabilità : **78**
Longevità : **80**
Originalità : **69**

73

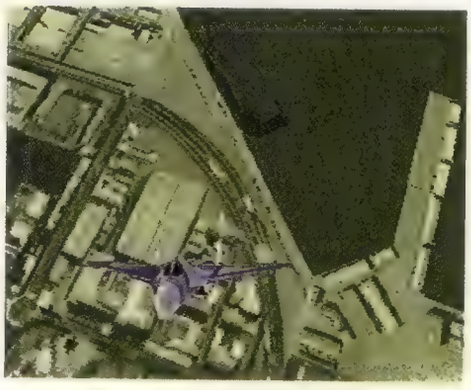
"Qui Maverick, chiedo autorizzazione per un passaggio radente alla torre!" "Qui torre, autorizzazione negata! Eh eh eh... "



Ace Combat 2

Ancora evoluzione. E' inarrestabile, imprevedibile e per questo affascinante, soprattutto quando riesce a far invecchiare così tanto il passato recente da farlo sembrare preistoria. La teoria della relatività di Einstein trova sul piano videoludico una valida applicazione e questo *Ace Combat 2* di Namco ne è un esempio: sono passati "solo" due anni dal primo *Ace Combat* e le similitudini con questo *sequel* sono crollate, annichilite da un ritmo evolutivo così serrato da fare del videogame un media in costante fase embrionale. Per *Ace Combat 2* vale il medesimo avvertimento di *Tobal 2*: non sottovalutatelo in virtù del precedente episodio perché potreste rimanere spaventati dalla mole di migliorie grafico/strutturali apportate. Ogni tentativo di trasferire su console la logica dei simulatori di volo per i PC si è rivelato un fallimento. Victor si è limitata ad estrapolare e riproporre l'aspetto prettamente *arcade* del combattimento aereo, ottenendo però un prodotto (*Wing Over*) fortemente incompleto e poco gratificante, ma Namco sembra aver trovato gli ingredienti giusti per offrire il brivido e l'intrippo del *dodge fighting* senza sacrificare quegli aspetti tattici che distinguono un simulatore vero e proprio da un semplice *shoot 'em up*.

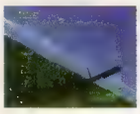
Il grado di fotorealismo raggiunto in Ace Combat 2 *è pari solo a quello di* Rage Racer.

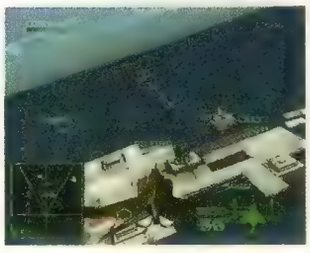


Colpo di Stato

Frutto di un colpo di stato compiuto durante un'escursione diplomatica all'estero dai capi del governo, lo scenario bellico di ***Ace Combat 2*** vi pone contro l'irriverente gruppo di golpisti impossessatosi di ogni risorsa militare: terrestre, marittima ed aerea. Lo *Special Tactical Fighter Squadron*, conosciuto anche come "Scarface", è il vostro squadrone d'appartenenza nonché l'unica forza bellica che possa impedire ai golpisti di terminare la costruzione di un missile *cruise* destinato ad essere utilizzato come arma di bieco ricatto contro il governo centrale. Il gioco è suddiviso in ben 24 missioni collegate fra loro da credibili vicende belliche che donano all'esperienza ludica un coinvolgente *background* narrativo. Sebbene non sia possibile interferire con l'evolversi della storia, la plausibile successione delle missioni è resa convincente dai bellissimi *brefing* pre-volo. Ogni azione, infatti, è preceduta da un esauriente *brefing* (scritto e parlato in inglese con sottotitoli jappo, aspetto di cui beneficia l'intero prodotto e che riduce notevolmente le prospettive di vendita della versione PAL) che mostra, in una riproduzione tridimensionale dello scenario (volutamente scarna e priva di *texture* come si conviene dai tempi di *Guerre Stellari*), la procedura d'attacco consigliata, la collocazione dei nemici, degli obiettivi primari e secondari, nonché tutti i dati ad essi relativi. Le varie missioni abbracciano tutte le tipologie classiche già sperimentate nei simulatori di volo, dagli attacchi ai pozzi petroliferi all'intercettazione di caccia nemici, dalla scorta ai bombardieri alla copertura di mezzi terrestri amici. Nell'ambito di ogni missione è possibile dedicarsi all'abbattimento di obiettivi secondari quali caccia di copertura o torrette lanciamissili (davvero fastidiose) o

Titolo : Ace Combat 2
Casa : Namco
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1
Genere : Simulatore





ancora, scovare e abbattere velivoli particolari contraddistinti da un manto dai colori sgargianti onde ottenere medaglie e aerei bonus al termine delle missioni. Le scenografie di quest'ultime spaziano dalle diurne alle notturne (mitiche le città di notte!), da quelle innevate a quelle aride del deserto, da imponenti canyon a mastodontici crateri. Ogni ambientazione non si limita a fare da semplice *background* alle missioni, ma ne è parte integrante. I mezzi terrestri, ad esempio, sfruttano le insenature della roccia per rendersi inaccessibili dall'alto, obbligando il giocatore a percorrere spettacolari traiettorie col suolo ad un palmo dal naso. In una delle missioni più avanzate trova inoltre spazio un brillante effetto maltempo, in cui il giocatore viene lanciato nella mischia col radar disturbato dai campi magnetici e con la pioggia che "cade" orizzontalmente mentre il brontolio dei tuoni accompagna con realistico ritardo il bagliore dei fulmini. In queste condizioni climatiche passare sopra le nubi per svolazzare in un cielo limpido e luminoso offre momenti di pace e tranquillità davvero affascinanti a cui solo l'obbligo di concludere la missione può porre fine. E ancora. Normalmente la successione delle missioni è prestabilita, ma talvolta vengono proposti dei bivi riconducenti a scenari differenti; un invito palese a rigiocare ***Ace Combat 2*** anche dopo averlo risolto la prima volta. Un ultimo aspetto innovativo è dato dalla possibilità di affiancare al proprio caccia un compagno (o una compagna) di squadriglia al quale assegnare dei compiti precisi (quali attaccare le postazioni terrestri, coprirci le spalle da attacchi da tergo o lanciarsi insieme a noi nella mischia) prima di intraprendere la missione.

VOLARE, O-O...

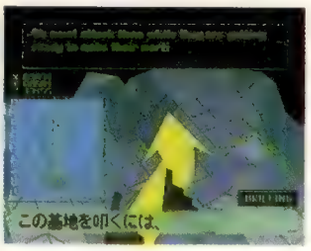
I caccia inizialmente disponibili sono un Phantom e un A-4, due modelli avanzati dalla guerra del Vietnam, a cui se ne affiancheranno di nuovi via via che il comando centrale li renderà disponibili all'acquisto. Ogni missione portata a termine con successo, infatti, assegna una ricompensa in denaro (proporzionale al numero di nemici abbattuti) che potrà essere impiegata proprio per l'acquisto dei nuovi caccia che vanno dall' F-14 Tomcat ai prototipi più recenti come l'F-22 e l'YF-23A passando per l'F-18 Interceptor, l'F-16 Falcon, l'A-10 nonché i velivoli dotati di dispositivi *stealth* come l'F-117 e senza dimenticare i mitici MiG-29 e Su-35. Ognuno di essi è dotato di caratteristiche peculiari quali maneggevolezza, velocità, potere ascensionale, robustezza e così via, tutti valori effettivamente palesati dal comportamento dell'aereo in missione. Tanto il Phantom quanto l'A-4, ad esempio, tenderanno a stallare con frustrante frequenza ad ogni tentativo di cabrata priva del necessario supporto dell'*afterburner*, mentre ai comandi dei più avanzati Tomcat e F-22 si potranno compiere manovre al limite dello stallo con tutta tranquillità. L'armamentario è standard per tutti i caccia e comprende un numero limitato di missili autoguidati e una serie infinita di munizioni per il mitragliatore. Il sistema di controllo prevede, inoltre, due modalità differenti (*novice* ed *expert*) che si adattano al grado di abilità del giocatore e interessano in particolar modo l'esecuzione delle virate. Nella modalità *novice* sarà sufficiente dare un comando a destra o sinistra per virare nella rispettiva direzione con un limite di inclinazione alare

ANALOGICAMENTE PARLANDO...

Ace Combat 2 sfrutta la compatibilità col nuovo *controller* analogico Sony in maniera eccellente. Sebbene l'impiego dello *stick* analogico impedisca di compiere manovre precise vista la sua estrema mobilità, d'altro canto la rapidità e la maneggevolezza offerte bastano da sole ad ovviare a questo inconveniente (comunque smussabile dopo pochi minuti di gioco ed estinto dopo un paio d'ore). Il vantaggio nell'uso dello *stick* al posto del normale D-pad, sta proprio in questo: offre un controllo fluido del mezzo e sostituisce l'odioso "tap-tap" per le mini correzioni sul pad digitale con una semplice, leggera inclinazione dello *stick*. Personalmente, ho giocato ***Ace Combat 2*** utilizzando esclusivamente il controller analogico (dedicando a quello digitale il tempo necessario per confermarne l'efficienza e la funzionalità) e non ho mai avuto modo di ritenermi frustrato dal suo comportamento "impulsivo", anzi... Il feedback viene sollecitato com'era prevedibile dai colpi subiti, ma senza offrire sostanziali differenze in termini di intensità fra un colpo di mitragliatore ed un missile. Sorprende l'inattività del solenoide all'accensione dei postbruciatori o al lancio di un missile. Considerata la frequenza con cui si usano *afterburner* e missili, il feedback avrebbe certamente impreziosito l'azione di un'esperienza tattile simile a titoli come ***StarFox 64***.

Voti (da 1 a 5)
Comando analogico: ★★★★
Effetto feedback: ★★

L'ESTENSIONE DEL CAMPO VISIVO HA DELL'INCREDIBILE...



IL BREFING PRE-VOLO OFFRE UNA PANORAMICA DELLO SCENARIO EVIDENZIANDO GLI OBIETTIVI DELLA MISSIONE.

che impedisce all'aereo di capovolgersi; giocando in modalità *expert* (sicuramente la più divertente ed avvincente), invece, si avrà pieno controllo del velivolo e per virare sarà necessario compiere una manovra più complessa coadiuvata dall'uso dei tasti dorsali **L2** ed **R2** per lo *strafe* laterale. Ben accetta è inoltre la possibilità di regolare i tempi di risposta ai comandi optando fra i valori *fast, normal* e *slow*, onde sincronizzare i propri tempi di reazione con quelli dell'aereo. La velocità di quest'ultimo è, inoltre, prestabilita e costante fermo restando la possibilità di accelerare o decelerare usando rispettivamente i postbruciatori e gli areofreni.

Avvincente

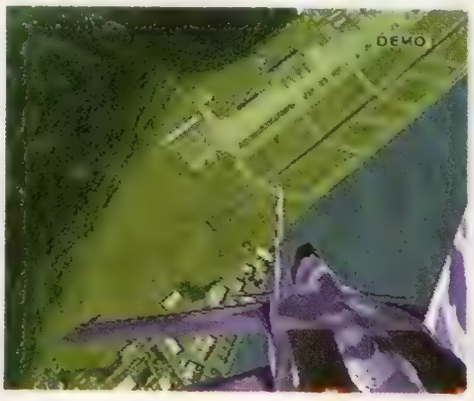
Sin dal primo **Ridge Racer** ad oggi, Namco si è sempre dimostrata una delle poche *software house* capaci di spremere al massimo le potenzialità del 32-bit Sony e i recenti ***SoulEdge*** e ***Rage Racer*** sembrano voler ribadire questo primato. Con il deludente ***Xevious 3D/G+***, però, la casa di ***Pac-Man*** è parsa in difficoltà e lo sdrucciolevole terreno dell'*hi-res* ne ha fatto vacillare la credibilità... almeno per un attimo. ***Ace Combat 2***, infatti, le riconsegna con forza la palma della *software house* tecnicamente più all'avanguardia, grazie al suo motore grafico eccellente sotto tutti i punti di vista. Nel corso della mia modesta esperienza videoludica sono stato educato ad associare i simulatori di volo ad un'estrema lentezza che non rendeva giustizia ai 1000 e passa Km/h leggibili sull'*HUD*. In ***Ace Combat 2***, invece, la velocità si "vede" e si "sente". Passate radenti al suolo e lo vedrete scorrere con preoccupante velocità sotto di voi accompagnato dal sordo brusio derivante dal ritorno del rombo del jet (tocco di classe già presente in ***Rage Racer*** tra l'altro). Schizzare fra i grattacieli delle città non è mai stato così galvanizzante e l'intelligente collocazione di particolari obiettivi a terra costringe il giocatore a voli radenti sulle strade cittadine fra palazzi e torrette sputafuoco. Il *pop-up* sembra estinto grazie anche a un opportuno effetto nebbia che si manifesta esattamente nel punto in cui la visibilità sarebbe scarsa anche nella realtà e che lascia comunque spazio ad affascinanti ed estesi panorami gremiti di poligoni e animati alla costante velocità di 30 fps. Sebbene i colori non siano tantissimi, la loro scelta oculata è mirata al raggiungimento del miglior effetto fotorealistico con risultati davvero esaltanti. La resa tridimensionale degli aerei è impeccabile ed estranea al *bad clipping*. L'animazione coinvolge tutte le parti mobili del velivolo (sono poche in effetti) dai pannelli per l'*air-brake* alle ali rotanti dell'F-14 e del Tornado, mentre preziosi aggiornamenti di luci ed ombre scivolano sulla superficie *texturata* durante ogni manovra. Il sonoro offre il minimo indispensabile, vale a dire frequenti comunicazioni radio per segnalare l'approssimarsi di missili o jet nemici, gli stalli e i rischi di collisioni col suolo, il fischio dei caccia in prossimità del proprio e così via. Le musiche, invece, offrono interminabili assoli di chitarra di qualità mediocre e che faticano a fondersi con l'azione.

Longevità

La longevità era certamente uno degli aspetti meno curati del primo ***Ace Combat***. Fortunatamente non si può dire altrettanto del seguito. Durante le venti missioni di gioco il livello di difficoltà cresce in maniera proporzionale raggiungendo talvolta picchi elevati (ma non abbastanza da impedire di superarli al secondo tentativo) a cui seguono missioni "cuscinetto" più semplici onde ristabilire un livello normale. Al termine di alcune missioni sono previste delle sequenze di atterraggio su potaerei o aeroporti che spezzano il frenetico fluire dell'azione offrendo momenti relativamente rilassanti (se si fallisce l'atterraggio si perde il denaro necessario a riacquistare l'aereo distrutto). Più in generale ***Ace Combat 2*** richiede parecchie ore di gioco per essere completato e l'impiego della *memory card* si rivela utile ed indispensabile, ma l'aspetto forse più interessante sta nella necessità di risolverlo al massimo livello di difficoltà (*hard*) per considerarlo concluso realmente. Due nuove missioni si aggiungeranno, infatti, all'ultima dei livelli *normal* ed *easy* e una diversa *ending-sequence* in CGI sancirà la fine del gioco. Inutile dire che faranno in tal caso capolino sullo schermo nuove opzioni e nuove modalità che evito di svelarvi...

MORPHEUS

SORPRENDE L'ASSENZA SUL MANUALE DI UN AVVISO PER CHI SOFFRE DI VERTIGINI...



Commento **Con *Ace Combat 2* Namco si riconferma leader nello sfruttamento dell'hardware Playstation, nonché abile inventrice di soluzioni ludiche per un genere che fino ad oggi mancava di un'identità precisa. Il compromesso fra simulazione e arcade trova in *Ace Combat 2* il giusto punto di equilibrio, rendendolo un titolo appetibile a chiunque voglia impiegare riflessi e materia grigia contemporaneamente.**

Pro...

- *Velocissimo und fluidissimo*
- *Gran numero di missioni*

Contro...

- *Non abbastanza difficile*
- *Sonoro "essenziale"*

La Pagella...

Grafica	**93**
Sonoro	**79**
Giocabilità	**93**
Longevità	**90**
Originalità	**80**

90

KONAMI® CENTER

Entra anche tu nei Konami Center... troverai regali e prezzi favolosi

ALIMAX	Via A. Moro, 41 - Catania
BARALE	Via Roma, 13 - Via Omar, 2 - Novara
CONSOLE GAMES	Via Empolese, 36 - Monsummano Terme (PT)
CONSOLE POINT	Via Gioberti, 16 - Montecatini Terme (PT)
CRAZY VIDEO	Via Dante, 165 - Sesto San Giovanni (MI)
ECR ELETTRONICA	Via Archimede, 155/R - Genova
EXPLOTION VIDEO GAMES	Via Petrarca, 35 - Casoria (NA)
FULL GAMES	Via Nino Bixio, 36 - Messina
GABRIO	Via G. Di Vittorio, 8 - San Lazzaro (BO)
GAME 94	Via del Clementino, 95 - Roma
GAME START	Via Bertola, 6 - Rimini
GAME START	Via Giulia, 7/H - Trieste
GAME STORE	V.le M. Fanti 10/R - Firenze
GAMELAND	C.so Buenos Aires, 58 - Milano
GAMELAND 2	Via Dante, 16 - Milano
GAMELAND 3	Corso Baires, 54 - Milano
GAMELAND 4	Via Torino, 49 - Milano
GAMES HOUSE	Galleria Polidoro, 5/B - Parma
GET READY	Via Guidotti, 40/B - Bologna
INSERT COIN	Via Emilia S. Stefano, 17/A - Reggio Emilia
KING ARTHUR	Via Pastorino, 144 /A - Genova
KONSOLLE	Strada Maggiore, 85 - Ravenna
MILLENIUM	Via Del Paradiso Rosso, 2 - Firenze
MORGANA	Via Dalmazia, 424 - Pistoia
MULTIMEDIA	Via Guarini, 33 - Avellino
MULTIMEDIA STORE	P.zza Biade, 11/A - Vicenza
NIGHTMARE GAMES	Via Del Can Bianco, 19 - Pistoia
PACMAN	Via Paciaudi, 2/E - Parma
PERGIOCO	Via San Prospero, 1 - Milano
	Via Aldrovandi - Milano
	Via degli Scipioni, 109 - Roma
	Via Cairoli, 5 - Monza
PIANETA VIDEOGIOCHI	C.so Torino, 14/A - Novara
PLAY GAME SHOP	Via C. Alberto, 36 - Torino
PLAYSTORIA	Via Roma, 53 - Padova
SEGANINTENDOMANIA	Via Crispi, 18 - Napoli
TBT	Via Natali, 51/L - Sforza Costa di Macerata (MC)
TECNOSYSTEM	Via Lavagna, 76 - Formia (LT)
TOYLANDIA	Via Tichy, 33 - Cassino (FR)
TROIANI	Via Millesimo, 27 - Roma
TUTTO VIDEO	Strada S. Angelo, 86/C - Treviso
UGLY KID	Galleria del Corso, 19 - Terni
VIRTUDO	Via Fiamma, 6 - Milano
YOO TOO	Via Rossini, 3/C - Torino

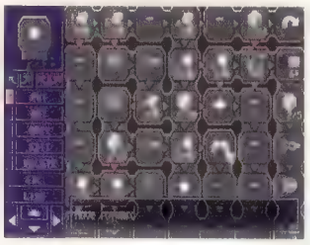
DISTRIBUZIONE X ITALIA

X-Italia
Via XX Settembre, 103A
47037 Rimini - ITALY
Tel.: 0541-781334
Fax: 0541-781460
E-Mail: rpaolini@rimini.com

MATCH ITALIA

SERVIZIO RIVENDITORI
TEL. 0541/781334
FAX 0541/781460

TUTTI I NOMI, I MARCHI, LE IMMAGINI RIPORTATE APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

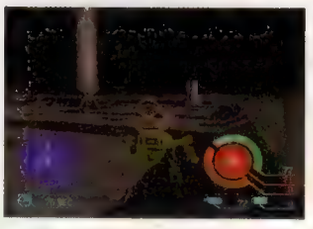


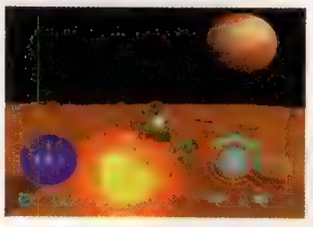
Carnage Heart

Nato come inno all'originalità e alla grande inventiva umana, *Carnage Heart* non è altro che l'ennesimo titolo ambientato nel solito distante futuro dove il genere umano è impegnato in sistematiche azioni di guerra e distruzione. La differenza che intercorre fra questo prodotto targato Sony e altri titoli simili è che in questo caso i vari conflitti sono portati avanti senza l'ausilio di esseri umani. Di tutto ciò dobbiamo ringraziare i nostri cari cugini francesi che, dopo anni di esperimenti, sono finalmente riusciti a dar vita a un robot guerriero denominato *OverKill Engine*, *OKE* per gli amici.

Ma allora perché è scoppiata la guerra? Beh, dovete sapere che nell'anno di grazia 2059 gli abitanti del pianeta hanno praticamente esaurito le risorse della Terra, della Luna e di Marte e così ora tutto quello che possono fare è puntare alla conquista del buon vecchio Giove. La Federazione Mondiale - un sorta di moderno organismo sviluppato sul modello delle Nazioni Unite - ha però scoperto che un gruppo di compagnie denominato Drakken Group sta cercando il modo di sfruttare i nuovi possedimenti a loro esclusivo vantaggio, costituendo sul pianeta una sorta di regno indipendente. Un simile affronto non può essere ovviamente tollerato dal congresso che, dopo essersi dilungati nelle consuete discussioni e votazioni del caso, decise compatto per una prova di forza che, manco a dirlo, portò allo scoppio di un nuovo conflitto. In questo scenario il giocatore si troverà investito della carica di comandante in capo delle colonie della Federazione presenti sulle lune di Giove, costruendo armi e robot per riuscire a piegare la ferree resistenza della compagnia invasore. Dal manuale di istruzioni e dalla guida che accompagna il gioco si evince immediatamente che *Carnage Hearth* non è altro che un gioco di strategia incredibilmente massiccio. Inizialmente le azioni da compiere saranno abbastanza semplici e vi vedranno impegnati nella costruzione di truppe e nella progettazione di nuove armi alle quali seguiranno poi le consuete battaglie e scontri armati. In questo caso però, a differenza di altri titoli simili come, ad esempio, *Command & Conquer* nei quali si ha il diretto controllo delle truppe, in *Carnage Heart* ci dovremo misurare con un sistema sorprendentemente complicato che si baserà sull'attenta programmazione delle mosse che dovremo far eseguire ai nostri prodi soldatini. Ciò vuol dire che, anche per poter intraprendere una qualsiasi azione, saremo costretti a pianificare una lunga e interminabile serie di programmi di produzione che, per forma e struttura, ricordano quei dannati listati in Basic presenti sulle riviste di computer ai tempi del mitico Commodore 64.Una volta realizzato, assemblato e testato il vostro Oke, sarà finalmente il momento di gettarsi nella mischia dando così vita ad una serie di spettacolari combattimenti in grafica poligonale sui quali però il povero giocatore non avrà il benché minimo controllo. I *mech* infatti si muoveranno e agiranno seguendo i dettami dei programmi precedentemente impartiti per cui capirete bene l'importanza di dotare i vostri *mech* di un minimo di intelligenza tattica. Nel caso in cui il vostro programma sia stato sviluppato in maniera corretta i vostri robot riusciranno il più delle volte (e a meno di una grossa disparità di forze in campo) ad avere ragione dei propri avversari. In caso contrario invece tutto quello che potrete fare non sarà altro che stare a guardare i vostri *mech* fatti lentamente a pezzi dalle unità nemiche senza alcuna possibilità di intervento se non a fine duello per raccogliere le carcasse dei vostri droidi ormai pronti per beccarsi il contributo sulla rottamazione.

SHOGUN





DOPO AVER CONCLUSO CON SUCCESSO IL PROCESSO DI PRODUZIONE POTRETE FINALMENTE FAR SCENDERE IN CAMPO I VOSTRI ROBOT PRONTI A DARE (O PRENDERE) UN SACCO DI MAZZATE!

Commento **Evidentemente i programmatori di *CH* hanno deciso di realizzare un prodotto dotato di un'azione piuttosto limitata in favore di una maggiore abbondanza di elementi strategici e, da questo punto di vista, è innegabile che il lavoro svolto da Sony sia di fattura più che discreta. Le opzioni di gioco risultano infatti estremamente complete e fortunatamente è possibile avvalersi nelle prime fasi di gioco di una serie di programmi preconfezionati che ci consentiranno di concentrarci maggiormente sulla meccanica di gioco. Purtroppo con il progredire dell'avventura questi aiuti tenderanno a diventare eccessivamente antiquati costringendo, di fatto, il giocatore a massicce sessioni di studio indubbiamente gratificanti, ma che, alla lunga, porteranno diversi individui ad abbandonare il campo di battaglia. A questo proposito è molto interessante la modalità a due giocatori offerta dal game che però, per quanto intrigante possa essere, risulta minata da una certa lentezza nell'azione di gioco, riducendo di fatto *Carnage Heath* a un prodotto adatto solo ed esclusivamente a quei giocatori in cerca di un titolo con il quale mettere a dura prova le propria capacità organizzative e strategiche.**

Titolo : CARNAGE HEART
Casa : SONY
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : STRATEGIA

PRO...
- *Tecnicamente sufficiente*
- *Abbondanza di elementi strategici*

CONTRO...
- *Fase di programmazione complicata*
- *Totale assenza di azione*

LA PAGELLA...

Grafica : **74**
Sonoro : **69**
Giocabilità : **71**
Longevità : **78**
Originalità : **70**

73

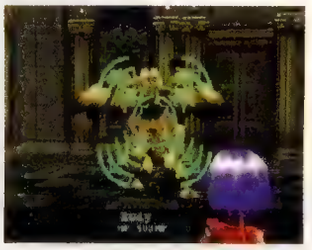
Radio Dimensione Suono NETWORK

PRENDETELO AL VOLO

Per la prima volta dieci disc jockey di Radio Dimensione Suono invece di parlare, cantano dieci brani inediti in una compilation che non si era mai vista. Anna Pettinelli, Bolognesi e Provenzano, Carlo Elli, Dr Felix, Ike Therry, Luca Lazzari, Mauro Marino, Maurizio Modica, Stefano Piccirillo, Rosaria Renna. Una compilation così non si era mai sentita.

CENTOXCENTO RDS

Wild Arms



I TEMPI DELL'ADATTAMENTO OCCIDENTALE DI **WILD ARMS** *SONO STATI ECCEZIONALMENTE BREVI.*

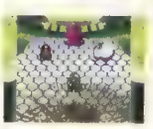
Coloro che hanno ormai sviscerato ogni segreto di *Suikoden* e attendono spasmodicamente la versione occidentale di *Final Fantasy VII*, possono ora contare su un nuovo titolo che va ad alimentare l'invero parca softeca fantasy del 32-bit Sony... A rincuorare gli animi della sempre più folta schiera di appassionati occidentali degli RPG di scuola giapponese è giunto - in tempi sorprendentemente brevi - l'adattamento dell'ultimo gioco di ruolo prodotto da Sony Computer Entertainment of Japan, *Wild Arms*. Una meccanica di gioco classica, accompagnata da alcune interessanti innovazioni, ed una storia coinvolgente sono le caratteristiche chiave di uno dei pochi prodotti in lingua inglese disponibili sul mercato...

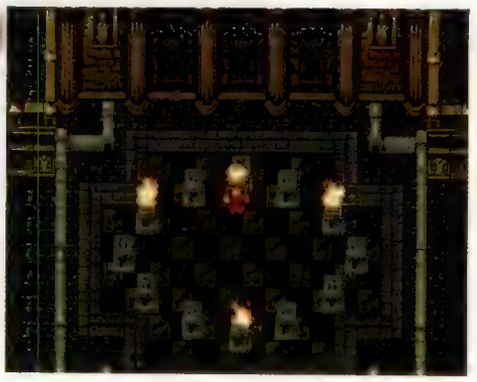
Sebbene il numero dei protagonisti sia relativamente limitato (tre), la storia è tutt'altro che priva di spessore. Il *plot* del gioco è ricco di colpi di scena che si susseguono a ritmi rapidissimi. Ad arricchire l'intreccio segnaliamo l'evoluzione del carattere e del look dei personaggi, caratteristiche quasi di serie della produzione nipponica più recente.

L'avventura dei tre personaggi di *Wild Arms* ha un prologo interattivo molto originale. Controllando alternativamente i tre personaggi, dovrete risolvere un breve quest che vi consentirà di aprirvi il cammino verso il luogo di riunione del *party* del gioco, la città di Adlehyde.

Dei tre protagonisti sicuramente il più vicino all'immaginario classico dell'animazione nipponica è Rudy Roughnight, tipico eroe quindicenne dai capelli corvini e dagli occhi grandi che riflettono il suo desiderio di ribellione ed avventura. Non per niente Rudy appartiene alla classe di eroi conosciuta in questo mondo come *Dream Chaser*, avventurieri che vivono alla giornata sempre in cerca di fortuna e gloria. Anche se giovane, Rudy è un avversario letale grazie alla sua particolare dimestichezza nell'utilizzo delle *ARM* (*Ancient Relic Machine*). Queste ultime consistono in micidiali mezzi di distruzione di massa il cui possesso è mal sopportato se non proibito in ogni parte del mondo. Altrettanto formidabile negli attacchi diretti è Jack Van Bruce, un cacciatore di tesori e conoscitore dell'antica arte di scherma conosciuta col nome di *Fast Draw*. Questa tecnica si evolverà frequentemente durante il gioco consentendovi di godere di numerosi colpi speciali dagli effetti più disparati.

Un'ulteriore caratteristica degna di nota di questo personaggio è la perenne presenza al suo fianco del piccolo topo parlante Hanpan. Un saccente compagno di avventure in grado di intrufolarsi ovunque e quindi utile per recuperare tesori ed attivare pulsanti e leve posti in posizioni irraggiungibili da un essere umano. Non poteva mancare infine la componente femminile del gruppo qui rappresentata da un'affascinante principessa detentrice del potere di controllare e comunicare con gli antichi Guardiani oltre che esperta nelle arti magiche.

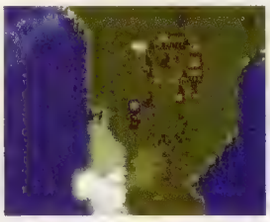
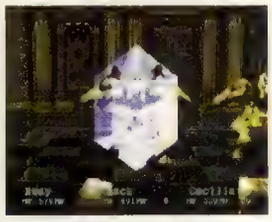




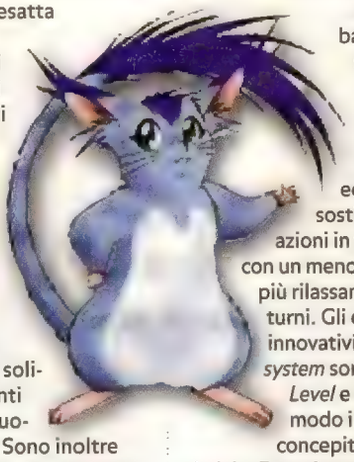
Video

Al pari di *Final Fantasy VII*, *Wild Arms* presenta due soluzioni grafiche differenti per ciò che concerne il movimento su mappa ed il combattimento. Il primo è caratterizzato da una cosmesi bidimensionale affascinante, anche se il contrappasso da pagare è un'interazione e una flessibilità limitate. La visuale scelta per gli spostamenti è la classica a volo d'uccello la cui scala varia a seconda che ci si trovi sulla mappa di gioco, in un *dungeon* o in una città. Data la natura bidimensionale del fondale, non sono

Titolo : **WILD ARMS**
Casa : **SONY**
Versione : **AMERICANA**
N° Giocatori : **1**
Genere : **RPG**

ovviamente possibili cambi d'inquadratura. L'unica variazione consentita riguarda alcuni sporadici effetti di *zoom* durante gli spostamenti su mappa. I movimenti tra una locazione e l'altra avvengono prevalentemente a piedi, in alcuni casi però potrete utilizzare navi oltre che i massicci *golem* d'acciaio chiamati i Guardiani. Similmente al terzo episodio della saga di ***Zelda***, è possibile interagire con il fondale attraverso l'utilizzo di particolari oggetti che consentono l'eliminazione di ostacoli come rocce o casse, il superamento di baratri tramite ramponi, l'accensione di lampade e cosi via. Ogni personaggio ne può trasportare tre che gli verranno forniti durante il gioco. E' inoltre possibile spostare oggetti come statue e blocchi di pietra la cui esatta disposizione vi consentirà di risolvere alcuni enigmi presenti nel gioco. Questi ultimi sono presenti in grande quantità è la loro difficoltà è in molti casi decisamente superiore alla media di quelli solitamente presenti negli RPG di scuola giapponese. Sono inoltre presenti numerosi eventi speciali e sottogiochi che, assieme alla presenza di numerose locazioni segrete, contribuiscono ad elevare la curva d'interesse per il gioco.
L'interfaccia grafica dei menu di gioco è particolarmente immediata e vanta una miscela d'icone grafiche facilmente riconoscibili e scritte che meglio identificano l'opzione effettuabile. Ho particolarmente apprezzato la possibilità di ricevere una descrizione dettagliata dell'oggetto o della funzione su cui avete posizionato il vostro puntatore premendo il tasto ▲ sul pad.



Passiamo ora al sistema di combattimento che, come molti di voi sapranno, rappresenta il fattore chiave di ogni RPG di scuola giapponese. La prima caratteristica negativa che si riscontra in questa fase è la presenza degli attacchi casuali che martoriano il giocatore - fortunatamente non con una frequenza elevata - durante gli spostamenti su mappa e nei *dungeon*. Il difetto viene parzialmente controbilanciato da un'interfaccia estremamente completa ed immediata e da una visualizzazione delle battaglie interamente poligonale dall'elevata spettacolarità. La meccanica dei combattimenti è simile a quella presente in ***Final Fantasy VII***: l'unica eccezione è la sostituzione delle azioni in tempo reale con un meno frenetico ma più rilassante sistema a turni. Gli elementi più innovativi del *battle system* sono il *Force Level* e il particolare modo in cui vengono concepiti gli incantesimi. La Forza è una energia mistica che viene accumulata ogni volta che si viene colpiti o si effettua un attacco magico/speciale ed è concettualmente simile alla *Limit Break* di ***FFVII***. Una volta raggiunto un particolare livello di questa "forza" è possibile effettuare una tra le azioni speciali a disposizione: ovviamente maggiore è l'effetto ottenibile dalla *Force Ability* e superiore sarà l'energia richiesta per effettuarla. Il raggiungimento del primo *Force Level* consente inoltre di annullare il proprio personaggio da ogni malattia o incantesimo negativo posto su di esso. A differenza di ***FFVII***, una volta terminato il combattimento il *Force Level* viene azzerato.
Un'ulteriore analogia con il suddetto capolavoro di Square riguarda la possibilità di evocare i Guardiani i cui devastanti effetti possono essere paragonati a quelli degli Esper di ***FFVII***. Gli incantesimi in ***Wild Arms*** sono concepiti in modo del tutto singolare. Essi infatti vengono creati miscelando elementi da voi scelti e incisi all'interno di pergamene da addetti presenti nelle Gilde dei Maghi. Maggiore è il numero di queste pergamene a vostra disposizione e maggiore sarà il numero di incantesimi che potrete lanciare: inoltre potendo selezionare voi stessi gli incantesimi da memorizzare godrete di un'ampia flessibilità di scelta.

L'ultimo RPG Sony, apparso lo scorso inverno in Giappone, è un titolo dall'elevata qualità tecnica e pur non raggiungendo il livello di ***FFVII***, rappresenta sicuramente uno dei migliori giochi di ruolo prodotti fino a oggi per PlayStation. Basti pensare che l'edizione giapponese ha venduto più di 260.000 copie solo nelle prime due settimane, dato impressionante se si pensa che ***Wild Arms*** non ha goduto della medesima strategia pubblicitaria che ha invece caratterizzato l'ultimo capolavoro Square. Se alle caratteristiche descritte precedentemente si aggiunge i ridottissimi tempi di caricamento e la presenza di una accattivante colonna sonora dallo stile che varia dal classico al western non si può che giudicare ***Wild Arms*** in modo estremamente positivo. A conferma del fatto che non sono necessari budget miliardari per realizzare un gioco di ruolo di qualità... Al momento di andare in stampa, non è chiaro se Sony Computer Entertainment Italia distribuirà il gioco nel nostro paese. Nel dubbio, raccomandiamo l'acquisto della versione americana disponibile nei migliori negozi di importazione parallela.

DIEGO

WILD ARMS *PRESENTA SIGLE DI APERTURA E CHIUSURA PARTICOLARMENTE CURATE.*

SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD

Commento ***Wild Arms*** **è un RPG brillante e particolarmente curato. Da segnalare la spendida presentazione animata e la gratificante scena finale che combina immagini fisse a sequenze in movimento. La storia è accattivante, adulta e richiede dalle venticinque alle quaranta ore di gioco per essere conclusa. L'accompagnamento musicale è tra i migliori mai realizzati per un gioco di ruolo e il sistema di combattimento è immediato quanto completo. Sicuramente il migliore RPG in inglese prodotto per PlayStation, in attesa di *Final Fantasy VII*...**

PRO...
- *Grafica di elevata qualità*
- *Storia avvincente con numerosi enigmi*

CONTRO...
- *Attacchi casuali*
- *Struttura lineare della storia*

LA PAGELLA...

Grafica : **92**
Sonoro : **90**
Giocabilità : **90**
Longevità : **89**
Originalità : **90**

90

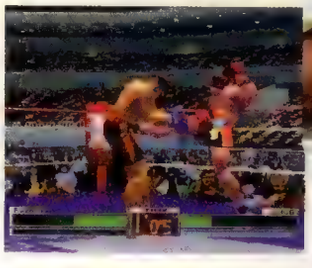
K1 The Arena Fighters

Sembrerebbe proprio che, per quanti giochi possano uscire, la gente non ne abbia mai abbastanza dei picchiaduro. Questo fatto non sarebbe di per sé un problema o un male se non fosse che, a parte un paio di case ormai assuefatte alla produzione di *fighting game* di un certo livello (leggi Namco), la maggior parte delle software house non faccia altro che produrre titoli di qunatomeno dubbia fattura.

Questa volta è toccato ai ragazzi della T-Hq cimentarsi in questo difficile genere realizzando un prodotto, *K1* appunto, che si diversifica dalla maggior parte dei suoi contendenti per un approccio molto più realistico. Ci troviamo così di fronte a un titolo nel quale sono stati completamente banditi incontri a base di *fireball*, teletrasporti e sfere di energia assortite e nei quali i due contendenti si affrontano all'interno di un ring utilizzando tattiche di lotta convenzionali tutte mediate dalla kick boxing. Le opzioni a disposizione del giocatore sono svariate e offrono la possibilità di cimentarsi sia in una serie di tornei che in competizioni singole nelle quali ci troveremo opposti ad avversi umani e computerizzati. Il roster di lottatori a disposizione del giocatore è piuttosto limitato con la presenza di soli 8 *fighters* che per, quanto dotati di abilità differenti, presentano tutti uno stile di lotta troppo simile. Per quel che riguarda invece l'aspetto meramente coreografico i lottatori vantano un buon numero di poligoni e *texture* di discreta fattura, mentre le varie animazioni sono state realizzate avvalendosi delle ormai consuete tecniche di *Motion Capture*. I fondali e le varie arene non sono poi malaccio e, anche se capita sovente si assistere a qualche sparizione di poligoni abbastanza evidente (soprattutto per quel che riguarda le corde del rettangolo di gioco), l'aspetto generale del prodotto può comunque definirsi sufficiente. Purtroppo però, fin dalle prime battute di gioco, appare immediatamente evidente che alla T-Hq non sono riusciti a ottenere i risultati voluti. I vari lottatori sono caratterizzati da una resa grafica tutto sommato soddisfacente alla quale si va però ad affiancare una certa staticità e rigidità dei modelli che, nonostante le tecniche di cattura utilizzate, risultano caratterizzate da un set di animazioni fluide, ma non così realistiche come ci saremmo aspettati. Il sistema di controllo risulta inoltre limitato dall'utilizzo di tre soli tasti grazie ai quali potremo performare una serie piuttosto limitata di calci, pugni e mosse speciali che, oltre a risultare molto poco gratificanti, danno l'impressione di essere totalmente scollegate l'una dall'altra rendendo praticamente impossibile l'esecuzione di rapide serie di colpi. Oltre a ciò bisogna anche sottolineare il basso, anzi bassissimo livello di intelligenza artificiale dei vari avversari che, anche a livello intermedio, tenderanno a farsi abbattere al suolo utilizzando sempre e solo la medesima mossa. Vi basterà infatti selezionare un avversario discretamente potente e dotato di un buon allungo per riuscire ad aver ragione di tutti i vostri avversari, limitandovi semplicemente a una serie di rapide pressioni del tasti di pugno da eseguirsi non appena il povero pischello entrerà nel vostro raggio d'azione. Neanche il *Management Mode* grazie al quale potrete allenare il vostro *fighter* secondo i dettami della vostra personalissima palestra riesce a risollevare la situazione e la stessa cosa può dirsi anche dell'opzione a due giocatori dato che, a conti fatti, qui è proprio la struttura di gioco a risultare gravemente deficitaria.

K1 The Arena Fighters ***farebbe sicuramente la felicità di Jean Claude Van Damme... Voi che ne dite?***

SHOGUN



Commento **Noioso da giocare e solo sufficiente per quel che riguarda la realizzazione tecnica, *K1* è caratterizzato da una disarmante penuria di mosse alle quali si affianca un livello di intelligenza artificiale dei vari avversari troppo basso. Questi due elementi combinati insieme fanno sì che il titolo risulti giocabile nelle prime partite, dopo di che il povero videogiocatore verrà preso da una sensazione di frustrazione mista ad angoscia causata dall'estrema linearità e ripetitività dell'azione di gioco. Peccato.**

Titolo : **K1 The Arena Fighters**
Casa : **T-Hq**
Versione : **Europea**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Picchiaduro**

Pro...
- *Realizzazione tecnica sufficiente*
- *Buon numero di opzioni*

Contro...
- *Limitato numero di mosse*
- *Facile e ripetitivo*

La Pagella...

Grafica : **68**
Sonoro : **64**
Giocabilità : **55**
Longevità : **44**
Originalità : **60**

50

Parlare di alta tecnologia è sempre stato difficile...

...fino ad ora.

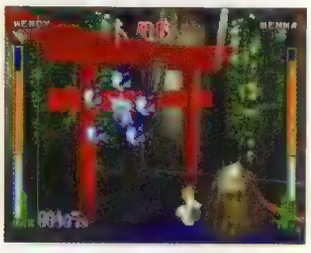
OGNI MESE IN EDICOLA

T3 sopperisce a una carenza nel panorama editoriale italiano e propone, con ricchezza di contenuti e un linguaggio chiaro e comprensibile, l'immagine della tecnologia applicata al divertimento e al tempo libero. **T3** si pone a palco dell'innovazione tecnologica al servizio del quotidiano offrendo attenzione alle soluzioni d'avanguardia qualunque sia il campo a cui vengono applicate, ampliando così la gamma dei suoi lettori a tutti coloro che vogliono essere informati in "tempo reale" su tutte le novità tecnologicamente avanzate. **T3**, la prima rivista di tecnologia e divertimento, ti aspetta tutti i mesi in edicola da Gruppo Futura.

GRUPPO FUTURA®

Psychic Force

Nell'anno 2010 la popolazione mondiale non ha ancora accettato l'esistenza di poteri e percezioni extra-sensoriali; le agenzie governative hanno scoperto che una piccola parte degli abitanti del nostro pianeta possiedono capacità psichiche fuori dalla norma e, dopo averli catturati, hanno condotto su di loro una serie di esperimenti segreti. Trattati come cavie da laboratorio a cui viene negato qualsiasi tipo di diritto e libertà, alcuni dei prigionieri hanno deciso di ribellarsi creando un'associazione segreta per poi scoprire che il vero scopo del fondatore di questo gruppo è quello di conquistare la Terra. A questo punto, dimenticando completamente il loro odio nei confronti delle persone e delle nazioni che li hanno perseguitati, queste persone hanno deciso di combattere per la salvezza dell'umanità; è questa in sintesi la trama di *Psychic Force* ennesima produzione per PlayStation firmata Acclaim. Appena accesa la console, una serie di schermate in puro stile manga pone l'enfasi sulla natura, per alcuni aspetti soprannaturale, dei protagonisti. Sono presenti otto diversi personaggi, ognuno dei quali è in grado di utilizzare una diversa abilità ESP; oltre alle mosse difensive e a una serie di attacchi nel corpo a corpo, ogni lottatore ha infatti a sua disposizione anche cinque attacchi psichici di notevole potenza. Palle infuocate, frecce luccicanti e raggi che puntano sul bersaglio sono solo alcune delle bizzarre e particolari armi a disposizione del giocatore. Utilizzando queste armi diminuisce la quantità di energia psichica in dotazione, segnalata dall'apposita barra posizionata nella parte alta dello schermo; è possibile ricaricare questa energia tenendo premuto il tasto X sul pad ma, ovviamente, questa operazione lascia scoperti a eventuali attacchi dell'avversario. Anche se buona parte delle armi presenti sono interessanti, purtroppo non abbiamo riscontrato molte novità in questo settore; il punto in cui invece il gioco cerca di essere originale è l'arena in cui si svolgono i combattimenti. I guerrieri infatti levitano entro i confini di un cubo gigante, chiamato "barriera psichica", in cui si possono alternare attacchi da vicino con pericolosi colpi dalla distanza. Mandando l'avversario contro le barriere che delimitano l'arena, percorse da corrente elettrica, è possibile infliggere danni al nemico, oltre a guadagnare istanti preziosi utili sia per ricaricare l'energia psichica che per preparare una nuova e devastante offensiva. In certi momenti è difficile stabilire se si sta giocando con un picchiaduro oppure con uno sparatutto, visto il massiccio utilizzo delle armi a disposizione, e questo può anche essere considerato un aspetto positivo. Malgrado la presenza di tre diverse varianti di gioco, *Training*, *Arcade* e *Story Mode*, oltre all'immancabile opzione a due giocatori, la longevità di *Psychic Force* non è elevatissima, e questo è dovuto al fatto che non sono presenti vere e proprie strategie da utilizzare nei combattimenti. I lottatori controllati dal computer non sono infatti particolarmente intelligenti e, proprio per questo motivo, l'unico modo per avere garantito il divertimento a lungo termine è quello di avere a disposizione un amico da sfidare. Peccato perché questo problema rende meno interessante un titolo che, seppure non caratterizzato da una realizzazione tecnica particolarmente curata (soprattutto nel sonoro, carente specie nelle musiche), ha a sua disposizione alcune caratteristiche discretamente interessanti che lo rendono diverso dalla massa di picchiaduro disponibili per PlayStation.



Con Psychic Force viene aggiunta una nuova dimensione ai picchiaduro; ora è infatti possibile combattere anche fluttuando in cielo.

SHOGUN

Commento **Anche se *Psychic Force* non è così spettacolare o complicato come la maggior parte dei picchiaduro disponibili per PlayStation, ha un pregio molto importante: cerca infatti di inserire qualche elemento innovativo in un genere ormai caratterizzato dal continuo lancio di cloni. Il risultato è interessante, visto che l'azione miscela elementi dei picchiaduro con alcuni aspetti che ricordano invece gli sparatutto. Veloce e discretamente realizzato, grazie anche alla presenza di alcune mosse speciali veramente interessanti, questo nuovo titolo Acclaim può inoltre contare su una giocabilità immediata ma, a causa di una certa ripetitività nell'azione e dell'intelligenza non particolarmente elevata dei lottatori computerizzati, è carente nella longevità, fattore sempre rilevante.**

Titolo : **Psychic Force**
Casa : **Acclaim**
Versione : **Americana**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Picchiaduro**

- *Grafica discreta*
- *Molte mosse spettacolari a disposizione*

- *Sonoro non all'altezza*
- *Longevità non elevatissima*

Grafica : **82**
Sonoro : **74**
Giocabilità : **79**
Longevità : **70**
Originalità : **75**

72

SCOPRI I SEGRETI DELLE ARTI MARZIALI! IN UNA FANTASTICA SERIE DI CARTONI ANIMATI BASATI SU UN VIDEOGIOCO DI STRAORDINARIO SUCCESSO

VIRTUA FIGHTER

Per chi ama il cinema di animazione giapponese e i giochi per computer è arrivata una nuova, fantastica serie di cartoni: VIRTUA FIGHTER. Dopo l'incredibile successo televisivo oggi in edicola la raccolta completa delle entusiasmanti avventure di Akira e Pai. Non perdere questa grande occasione, scopri con noi i segreti delle arti marziali più diffuse collezionando tutti gli episodi. Continua la grande tradizione JAPAN CARTOON HOBBY & WORK con gli episodi di KEN, RANMA1/2, DAITARN 3 e PATLABOR!

PRIMA USCITA A SOLE LIRE 9.900

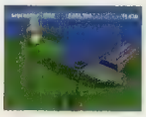
HOBBY & WORK
ITALIANA EDITRICE S.p.A.

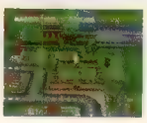
NOVITÀ ASSOLUTA IN EDICOLA

Transport Tycoon

Simulazioni quali *Sim City* e *Theme Park* hanno dato la possibilità ai possessori di PlayStation di creare a proprio piacimento città e parchi di divertimento. Basandosi sull'aspetto strategico e sulla pianificazione, piuttosto che sull'azione più sfrenata, questo tipo di giochi si è costruito un solido bacino d'utenza composto da persone che vogliono avere nelle proprie mani il potere di costruire un mondo dal nulla. In *Transport Tycoon* il compito del giocatore è quello di cercare di guadagnare la maggior quantità di soldi possibile, fornendo alla popolazione dell'isola in cui è ambientato il gioco un utile servizio.
Se avete mai desiderato guidare una compagnia aerea, navale, ferroviaria oppure di autobus, ora il vostro sogno si può realizzare, dato che lo scopo in *Transport Tycoon* è quello di riuscire a diventare il più importante magnate dell'industria dei trasporti. L'avventura comincia nel 1930 e il compito del giocatore è quello di creare e arricchire una compagnia che si occupa di trasporti; non solamente strade o ferrovie ma, con il passare degli anni, anche scali marittimi e aeroporti. Per guadagnare denaro da investire in migliorie tecniche, si possono offrire servizi alla popolazione, oppure siglare contratti con industrie per il trasporto di carbone, olio, posta e molto altro. In questo modo la piccola azienda nata nel 1930, potrà diventare sempre più ricca e potente, facendo però attenzione al fatto che, ovviamente, sono presenti anche altre industrie, controllate dalla CPU, pronte a tutto pur di scatenare della sana competizione.

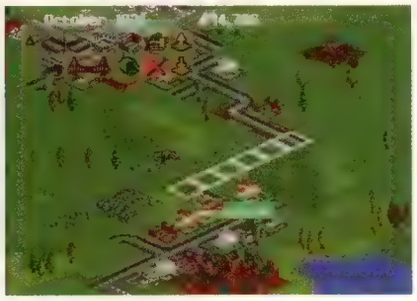
Il gioco si svolge in una piccola isola che viene generata casualmente ogni volta che si comincia una partita e che contiene diverse città e industrie che non hanno collegamenti stradali tra di loro. Inizialmente l'azione è vista con un'inquadratura in 2D isometrico con una grafica standard per questo genere di giochi e animazioni veramente mediocri. L'aspetto estetico migliora se si passa alla visuale tridimensionale che permette di ruotare, zoomare o allontanare l'inquadratura a proprio piacere. In questo modo il gioco ha un aspetto senza dubbio migliore ma, anche se rimane comunque giocabile, bisogna ammettere che la visione in 2D isometrico rimane comunque più chiara e comprensibile. Le musiche non sono particolarmente infami ma, dopo alcune ore di gioco, possono diventare abbastanza irritanti. Grafica e sonoro, comunque, non sono le prime caratteristiche che vanno valutate in questo genere, visto che l'importante sono la struttura di gioco e la profondità. *Transport Tycoon* ha un(ampia quantità di entrambe le caratteristiche, visto che offre una





L'INQUADRATURA TRIDIMENSIONALE PERMETTE DI AVERE UNA VISIONE PIÙ DETTAGLIATA DELLA CITTÀ. LA POSSIBILITÀ DI ZOOMARE E RUOTARE L'IMMAGINE CONSENTE INOLTRE DI VEDERE COME SI STANNO SVILUPPANDO I VOSTRI AFFARI.

Titolo : TRANSPORT TYCOON
Casa : OCEAN
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1
Genere : SIMULAZIONE



LA VISUALE IN 2D ISOMETRICO, SEPPURE MENO DETTAGLIATA DI QUELLA 3D, HA ALCUNI VANTAGGI. CON QUEST'INQUADRATURA È INFATTI PIÙ SEMPLICE POSIZIONARE LE STRADE E LA FERROVIA E SI HA UNA VISIONE PIÙ AMPIA DELL'AREA DI GIOCO.

sfida che inizia in piccolo ma aumenta di dimensioni molto rapidamente. Anche se è possibile costruire ogni mezzo di trasporto dall'inizio, sia una linea ferroviaria o un aeroporto, a patto ovviamente di avere i soldi, è consigliabile cominciare creando un servizio di autobus che permetta di realizzare sia collegamenti stradali tra le varie città che una discreta quantità di guadagni. Quest'attività è relativamente semplice da realizzare, visto che c'è bisogno solamente della strada, di un paio di stazioni e dei bus da far andare. Molto più complesso, e chiaramente più divertente da gestire, oltre che portatore di maggiori guadagni, è il sistema ferroviario che richiede rotaie, depositi, treni, segnali per evitare gli incidenti e molto altro. Per incoraggiare la costruzione di vie di comunicazione, il governo offre dei sussidi alle compagnie che forniscono trasporti tra due città per un certo periodo di tempo; è questo il momento in cui entra in gioco la competizione visto che, se all'inizio della partita si opera tranquillamente da soli, con il passare del tempo bisogna affrontare anche ditte concorrenti che faranno di tutto pur di trovare nuovi clienti.

Gioco [illegible]

La struttura di gioco può inizialmente sembrare confusa e poco comprensibile, almeno fino a quando non si è capito come utilizzare in maniera corretta i vari menu presenti e il sistema di controllo. E' molto meglio giocare a *Transport Tycoon* con un mouse anche perché, sebbene il controllo con il joypad sia stato realizzato con estrema cura, il mouse rimane sempre la via più comoda per affrontare questo genere di giochi. Partendo da un Menu iniziale, è possibile selezionare tutta una serie di sottomenu che permettono non solo di creare la propria rete di trasporti, ma anche di visionare lo status finanziario dell'impresa e alcuni dati utili per capire come sta andando la partita. Questi menu sono tutti facilmente comprensibili e permettono di ottenere le informazioni necessarie per far funzionare a dovere gli affari; per questo motivo imparare a utilizzarli velocemente è la chiave per ottenere buoni risultati. Comprendere bene come pianificare i propri investimenti e studiare una strategia di gioco è molto importante perché bisogna riuscire a piazzare i propri mezzi e le vie di comunicazione nelle giuste posizioni, prima che la concorrenza diventi troppo forte. Può capitare di passare il tempo a preparare un simpatico e funzionale sistema di autobus, costruendo anche alcune strade, per poi guardarsi intorno e scoprire che gli avversari stanno già costruendo aeroporti e stazioni ferroviarie su tutto il territorio. D'altro canto non è consigliabile espandersi troppo velocemente, dato che le spese di gestione di alcuni mezzi di trasporto sono molto elevate e possono costringere l'azienda al fallimento. E' quindi ovvio che, per arrivare al successo, è necessario lavorare con attenzione, investendo però i guadagni senza accontentarsi del piccolo giro di affari che si può creare inizialmente.

Qualche piccolo [illegible]

Anche se *Transport Tycoon* è indubbiamente un gran gioco, ci sono alcuni difetti che meritano di essere evidenziati. Trovare una certa città può essere un'operazione piuttosto complessa dato che, mentre la mappa mostra dove si trovano i vari centri abitati, non ne fornisce i nomi e, anche utilizzando la schermata che permette di giungere direttamente nella città desiderata, collegare due centri urbani rimane un compito abbastanza arduo. Per questo molto spesso si è costretti a eseguire ricerche su tutto il territori, fatto che rallenta l'andamento del gioco rendendolo più noioso. Inoltre, il salvataggio di una partita può dover utilizzare da solo un'intera *memory card*. Comunque non si tratta di difetti insormontabili, visto che in definitiva *Transport Tycoon* è un gioco divertente e coinvolgente che mette alla prova sia l'astuzia e l'abilità negli affari che una certa destrezza manuale: al contrario di altri titoli del genere, infatti non bisogna rimanere troppo fermi ad aspettare i risultati delle proprie azioni. Riassumendo, un titolo abbastanza complesso ma, una volta imparate le basi, continuerete a giocarci per mesi.

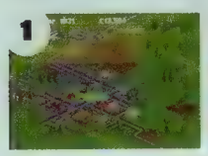
DIEGO

SONO PRESENTI UNA GRANDE QUANTITÀ DI TARGHE CHE SERVONO AD EVIDENZIARE IL NOME DELLE CITTÀ E DELLE STAZIONI. CON IL PASSARE DEL GIOCO LO SCHERMO TENDE A RIEMPIRSI SEMPRE PIÙ DI NOMI.

Commento **Grazie a classici del calibro di *Sim City* e *Theme Park*, il genere delle simulazioni manageriali è conosciuto per la sua complessità e per la struttura spesso coinvolgente. *Transport Tycoon* certamente possiede entrambe queste caratteristiche e, anche se ci vuole un breve periodo di apprendistato per entrare nel vivo del gioco, la ricompensa che si ottiene in cambio vale senza dubbio lo sforzo fatto. Uno volta cominciati a muoversi tra i menu (possibilmente con un mouse, visto che con il joypad è una vera sofferenza), questo titolo diventa una gioia da giocare e l'elemento strategico si combina perfettamente con la soddisfazione di vedere la propria linea ferroviaria, i pullman, le strade, gli aeroporti e tutto quello che è possibile costruire. *TT* è un gioco dotato di una notevole profondità e longevità e, malgrado le difficoltà iniziali, merita l'interesse dei possessori di Playstation che stanno cercando qualcosa di diverso rispetto ai soliti picchiaduro. Indubbiamente una brillante aggiunta a questo genere.**

SCUSI, DOVE PASSA IL 68?

Il primo e più semplice servizio di trasporti da creare è la rete dei pullman. Per cominciare bisogna stabilire da quale città si vogliono far partire gli autobus e qual è la destinazione finale. Una volta presa questa importante decisione, è giunto il momento di costruire delle strade che colleghino le due città e di trovare un deposito dove tenere i mezzi a disposizione. A questo punto è necessario costruire delle stazioni da cui far transitare i bus, posizionandole preferibilmente in posizioni importanti della città in modo da poter servire una parte cospicua della popolazione. Fatto questo non resta che comprare gli autobus, pianificare il loro tragitto e il gioco è fatto. Ora potete sedervi tranquillamente e guardare il vostro conto il banca salire vertiginosamente... speriamo.



Pro...

- Notevole varietà di situazioni
- Longevità immensa

Contro...

- Realizzazione tecnica non eccelsa
- Opzione salvataggi migliorabile

La Pagella...

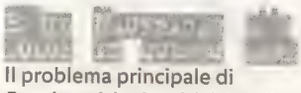
Grafica : **65**
Sonoro : **70**
Giocabilità : **84**
Longevità : **89**
Originalità : **80**

86

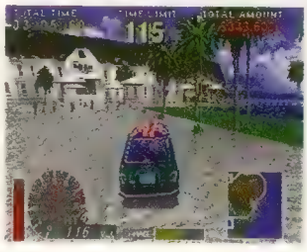
Runabout

Runabout rappresenta il biglietto da visita di Climax nell'affollata arena di sviluppatori per Playstation. Conosciuta per gli action/RPG *Landstalker, Ladystalker* (Megadrive) e *Dark Savior* (Saturn), la software house nipponica capeggiata da Kan Naito accoglie la filosofia della diversificazione dell'offerta proposta da Squaresoft, investigando un genere videoludico per lei fino ad oggi estraneo: il *racing game*. Sempre in comune con la casa di *Final Fantasy* è la scelta del sistema a 32-bit di Sony (e della sua vasta base installata) come laboratorio per questo esperimento, un laboratorio pronto ad accogliere chiunque voglia sottoporre a manipolazioni genetiche schemi di gioco consolidati per ricavarne qualcosa di innovativo.

"*E' un gioco di guida, non uno di corsa*" precisa lo stesso Naito a proposito di questo *Runabout*, per sottolineare una impostazione differente rispetto al classico *racing game*. La regola del "chi-arriva-primo-vince" non esiste perché non esistono concorrenti, ma solo un tempo limite entro il quale completare una serie di missioni correndo a tutto gas in ambienti stradali virtuali affollati di pedoni, bancarelle, taxi, bus, sedie, tavolini, cabine telefoniche, macchine della polizia e quant'altro renda credibile degli intricati centri abitati e li distingua il più possibile dai normali tracciati monodirezionali di una gara automobilistica. Ogni violazione del codice stradale, inoltre, premia il videogiocatore. Fare la coda al casello è una perdita di tempo che comprometterebbe il buon esito della gara; fare il giro di un isolato costruito su un centro commerciale anche. E allora meglio fregarsene della fila e passare dal lato controsenso del casello (da lì non viene mai nessuno), o andare diritti attraverso il centro commerciale trapassandolo da vetrata a vetrata. Travolgere paletti, pompe di benzina, cassoni, nonché demolire le vetture "imprudentemente" parcheggiate sul ciglio della strada, sono comportamenti invogliati in ***Runabout*** attraverso l'assegnazione di un punteggio proporzionale alla dimensione dell'ostacolo distrutto. Il tempo limite è l'unico vero nemico che obbliga a trovare un compromesso fra la voglia di travolgere tutto e tutti e l'esigenza di completare la missione entro i secondi assegnati. Ogni collisione produce danni alla carrozzeria compromettendo le prestazioni della vettura ed alimentando una barra di danneggiamento da tenere sempre sott'occhio se non si vuole rimanere in panne. Insomma, ***Runabout*** vanta tutti i presupposti per essere un titolo divertente e innovativo, ma qualcosa non convince.



Il problema principale di ***Runabout*** è la ripetitività delle missioni. Sebbene i percorsi articolati, ricchi di bivi e passaggi segreti offrano una totale libertà di movimento, la ricerca di oggetti sparsi per le vie (peraltro non difficili da trovare in quanto segnalati sulla mappa) ne castra le potenzialità obbligando il giocatore a seguire un percorso preciso e scoraggiandolo dall'esplorare le altre zone. I tre livelli di gioco offrono diverse ambientazioni e diverse conformazioni stradali (vicoli, tangenziali, litoranee, autostrade...), ma lo scopo resta il medesimo: raggiungere i puntini rossi segnati sulla mappa. Ben più esaltante sarebbe stata una diversificazione delle missioni che avesse sfruttato le diverse tipologie dei tracciati prevedendo inseguimenti sulle *highway*, ricerche a 360° nei vicoli o fughe attraverso i campi erbosi. La resa di un ambiente pullulante di vita è comunque ottima ed affascinante con pedoni che fuggono in ogni direzione gridando e imprecando mentre travolgiamo e frantumiamo tavolini, vetrate e banconi della frutta, ma manca quel tocco di realismo in più che avrebbe reso ben più avvincente il tutto. I pedoni, ad esempio, soffrono di un'animazione limitata ad un sola immagine in bitmap saltellante capace di passare attraverso la nostra stessa vettura senza il minimo danno (perché scappano se non li possiamo investire?) o di scomparire dentro le mura poligonali di palazzi. Da questo punto di vista il gioco ricorda molto uno dei livelli di ***Die Hard Trilogy*** in cui il giocatore attraversava a bordo di un taxi le strade di un quartiere al fine di impedire a delle cariche esplosive nascoste in bidoni dell'immondizia, cabine telefoniche o vetture parcheggiate, di brillare. Lungi dal pretendere il livello di *gore* presente in ***Die Hard Trilogy*** (i pedoni investiti macchiavano di sangue il parabrezza) non credo che un minimo di interazione con i passanti sarebbe stato negativo in ***Runabout***. E ancora. La polizia si limita a montare posti di blocco facilmente aggirabili o trapassabili senza scomodarsi in inseguimenti che avrebbero, invece, arricchito l'esperienza ludica di quella tensione che invece manca. Risibile è l'unico fran-



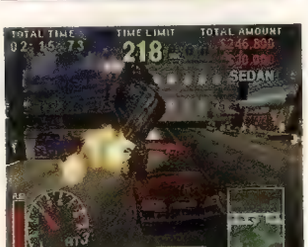
TRAPASSARE I CENTRI COMMERCIALI TRAVOLGENDO BANCONI E VETRATE È SEMPRE STATO IL MIO SOGNO. GRAZIE RUNABOUT!

Titolo : **RUNABOUT**
Casa : **YONOMAN/CLIMAX**
Versione : **GIAPPONESE**
N° Giocatori : **1**
Genere : **RACING**

gente in cui ciò avviene: una volante è dietro di noi e ci ordina di accostare, ma basta accelerare per togliersi dall'impiccio con estrema facilità o lasciarla passare per vederla fermarsi al lato della strada nella vana speranza che noi si faccia altrettanto (ciao ciao, belli!).

Controllo

Tutto il realismo che manca all'*environment* è presente nel comportamento delle vetture. Finalmente un *racing game* che si rifiuta di emulare la guida su rotaie di ***Ridge Racer*** preferendo un sistema ben più divertente e realistico: ogni macchina (solo quattro all'inizio a cui si aggiungeranno delle nuove a fine gioco) è soggetta a credibili leggi della fisica offrendo un'esperienza di guida esaltata da spettacolari derapate ed impreziosita da verosimili molleggi su sospensioni indipendenti. L'idea di assegnare un tasto alla retromarcia (invece di obbligare a scalare) è eccellente e permette di compiere evoluzioni acrobatiche con estrema facilità. Urtare col bordo pista non produce l'odioso rimbalzo che attanaglia i *racing game* namchiani, ma si limita a produrre scintille e scomporre leggermente la vettura. Entrambi questi elementi (l'impiego del tasto per la retromarcia e la routine di collisone laterale) seppur minimali apparentemente, contribuiscono a mantenere alta la frenesia dell'azione ed andrebbero presi come esempio per le produzioni future. La stessa cosa non è auspicabile per gli incidenti veri e propri in ***Runabout*** perché la routine che li gestisce non sembra funzionare a dovere. Spesso la vettura impazzisce anche con un contatto minimo, saltando letteralmente in aria e rimbalzando a terra un paio di volte prima di fermarsi. Anche urtando a soli 10km/h contro un taxi parcheggiato, se ne provoca l'esplosione con tanto di cofano divelto e fiamme che escono da tutte le parti. Non mi sembra il massimo del realismo. Talvolta, ancora, passando attraverso ostacoli "friabili" come cassoni o bancarelle la vettura sobbalza in maniera spropositata, molleggiando come fosse abitata da una coppia di innamorati in effusione. Insomma, se era intenzione di Climax offrire al videogiocatore la possibilità di sbizzarrirsi nel demolire ogni cosa (o quasi) non si spiega tanta negligenza nell'elaborazione delle routine di collisione. Ben presto si comincia quindi ad evitare gli ostacoli piuttosto che passarci in mezzo, appiattendo un'esperienza ludica già volta alla monotonia. Questo discorso vale ovviamente solo per le vetture leggere, particolarmente deboli, mentre quelle pesanti come il bus modello *Speed* riescono a passare senza troppi impedimenti anche attraverso una lunga serie di posti di blocco. Peccato solo che l'opportunità di pilotare i mezzi pesanti venga offerta solo dopo aver completato il gioco...



Grafica e Sonoro

Graficamente ***Runabout*** offre il minimo richiesto da un gioco di questo genere: velocità e fluidità elevate. Per il resto, si accusano *pop-up* e *bad clipping* che testimoniano la comprensibile inesperienza di Climax in questo campo. Nonostante queste disfunzioni, la verietà delle scenografie in ogni tracciato basta da sola a renderle insignificanti. Nel primo livello, ad esempio, si parte dal folcloristico quartiere cinese per giungere, attraverso un breve tratto di autostrada e un lungomare, a una ridente cittadina la cui quiete aspetta solo di essere infranta dal nostro passaggio a 200 km/h. Nell'ambientazione notturna parigina è possibile prendere diverse scorciatoie (come passare per la metropolitana) per uscire dall'area urbana e fiondarsi in un tortuoso percorso forestale che condurrà ad un labirintico borgo antico con tanto di portali in legno da sfondare allegramente e si concluderà nei pressi di un molo. E' forse questo l'aspetto più interessante di ***Runabout***: la varietà scenografica di ogni ambiente. Mentre nella maggior parte dei *racing game* le ambientazioni cambiano solo da un tracciato all'altro (c'è il tracciato sabbioso, quello innevato, quello industriale ecc...), in ***Runabout*** il panorama si aggiorna costantemente e le piste sono tanto estese da richiedere una media di cinque minuti per essere attraversate da un capo all'altro. Anche il sonoro merita un elogio particolare. Spassose musichette country accompagnano le scorribande nei vicoli cittadini e temi rockettari anni '70 le corse a rotta di collo per le *highway*. I campionamenti relativi al suono del motore, all'infrangersi dei vetri e alle grida dei passanti sono deliziosi e la morfologia delle piste favorisce frequenti cambi di ritmi.

Grafica e Sonoro

Runabout è quindi un titolo per certi aspetti molto divertente e coinvolgente e il cui *concept* merita di essere accolto a braccia aperte e di essere riproposto in produzioni future. I soli tre tracciati uniti a un livello di difficoltà molto basso fanno però di ***Runabout*** un'esperienza videoludica della durata di un'oretta scarsa dall'apertura della confezione. Davvero troppo poco considerati i 650 mega del supporto digitale che avrebbero quantomeno potuto accogliere differenti *ending-sequence* per ogni vettura impiegata (risolvere il gioco con la sfiziosa Innocenti per poi assistere al filmato in CI con protagonista un furgone, non mi sembra il massimo...).

MORPHEUS

LE LAMIERE SI PIEGANO IN DIVERSI PUNTI TANTO DA RENDERE PRESSOCHÉ IRRICONOSCIBILI LE VETTURE MARTORIATE.

Commento **Come primo titolo di Climax per Playstation, *Runabout* può considerarsi un "buon inizio", ma niente di più. Come gioco in sè vanta numerosi spunti ludici abbattuti però da una longevità sotto la media.**

Pro...

- *Buono l'engine grafico*
- *Ottima varietà nei tracciati*

Contro...

- *Estremamente facile*
- *Poco curati alcuni particolari*

La Pagella...

Grafica	**79**
Sonoro	**85**
Giocabilità	**80**
Longevità	**40**
Originalità	**60**

70

Formula Circus

Confesso di rimanere disorientato quando vedo certe software house pubblicare con incredibile disinvoltura titoli immondi come questo *Formula Circus*. Dove il regime concorrenziale imporrebbe una costante tendenza al miglioramento qualitativo del prodotto videoludico, l'enorme base installata di PlayStation nel mondo sembra frenare questo processo, favorendo un effetto inverso. Voglio dire, maggiore è il numero di unità-console vendute, maggiori sono le possibilità di collocare un prodotto videoludico per quel sistema. Ebbene, questa condizione, se da un lato favorisce l'assunzione di qualche rischio in più da parte delle software house (schiodandole dalla logica della clonazione di prodotti di sicuro successo e spronandole verso il settore della sperimentazione), dall'atro sembra indurre alcune di esse ad "assopirsi" producendo titoli mediocri nella consapevolezza che una base installata tanto ampia ne assorbirà una quantità sufficiente a garantire un minimo introito. Più in generale la massificazione del sistema elettronico favorisce un sorta di "arrembaggio" da parte dell'industria a cui partecipano cani e porci. Nichibutsu, in particolare, dimostra un'audacia non indifferente nel realizzare e pretendere di vendere forse il più infimo *racing game* della storia recente. Non c'è titolo che possa classificarsi al di sotto di questo *Formula Circus*. Persino *Choro Q* ne è superiore. Gli stessi che si sono lamentati dei numerosi *bug* presenti in *F1* guarderanno il titolo di Psygnosis con rinnovata ammirazione dopo aver vissuto l'"esperienza *Formula Circus*". Rideranno e piangeranno di gioia, benedicendo l'esistenza stessa della casa di Liverpool senza la quale questo titolo di Nichibutsu rappresenterebbe oggi la sola alternativa ai vari *Ridge Racer* & C. Fortuna tamente non è così.

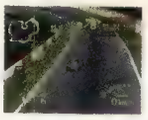
Titolo : FORMULA CIRCUS
Casa : NICHIBUTSU
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1
Genere : RACING

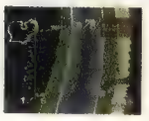
ROBA DA [illegible]

Dopo il discreto successo della versione bidimensionale di *Formula Circus* per SNES, Nichibutsu si dimostra incapace di ripetersi sui nuovi sistemi a 32-bit sfornando un prodotto insoddisfacente da tutti i punti di vista. Non c'è aspetto di *Formula Circus* che non sia fonte di disgusto: dal ridicolo *engine* grafico agli effetti sonori di sedicibittiana memoria. Il primo, capace solo di gestire una manciata di poligoni ad un *frame rate* bassissimo, è la causa principe di un'ingiocabilità cronica (già compromessa da una risposta ai comandi impulsiva ed imprecisa). La scarsa definizione che attanaglia le pessime *texture* bicromiche impedisce di scorgere le curve da sufficiente distanza o quantomeno di capire se volgano a destra o sinistra. Ogni tentativo di ovviare all'infelice tendenza di PlayStation a distorcere le *texture* non è neanche stato preso in considerazione risultando in un paesaggio confuso composto da poligoni tremolanti incapaci di decidersi sulla loro esatta posizione sullo schermo. Il *bad clipping* regna sovrano e rende possibile vedere le vetture avversarie anche attraverso una montagna o assistere attoniti al costante sovrapporsi di poligoni in ordine casuale ora apparendo "davanti" ad oggetti in primo piano ora scomparendo del tutto per offrire poco affascinanti radiografie di macchine ed elementi del paesaggio. Nonostante l'incuria nel gestire certi aspetti del 3D lasci supporre un *frame rate* veloce (in quanto alleggerito dai suddetti calcoli), in realtà arranca intorno ai valori di 25fps senza riuscire ad offrire la minima sensazione di velocità. Il suono del motore è eccellente nella sua riproduzione del rombo di un B-52, perfetto per un simulatore di volo, ma assolutamente fuori luogo su una monoposto. Le penose musiche di sottofondo sembrano recuperate dal peggio della produzione a 16-bit e l'impossibilità di escluderle durante il gioco si rivela una scelta terribilmente infelice. Notevole l'inclusione del ronzio prodotto dalle macchine adiacenti alla propria, ma la sua utilità ai fini del realismo mi sfugge visto che non varia al variare della distanza.

ROBA DA RIDGE RACER

Se c'è una cosa che non sopporto in un qualsiasi *racing game*, sia esso arcade che simulativo, è una superficiale gestione degli incidenti. Molti di voi avranno accettato la logica dell'"urta e rimbalza" *à la Ridge Racer* nei giochi di guida arcade, ma non mi sento di chiedere troppo pretendendo qualcosa di un po' più realistico. Già il vecchio *Virtua Racing* (e a seguire i vari *Daytona USA*, *Sega Rally* e *Scud Race*), sicuramente annoverabile fra i *racing game* "arcade", permetteva di schiantarsi contro il guard rail e vedere la propria vettura scomporsi, sollevarsi e cappottarsi o ancora, urtare un avversario per poi testacodare. Non mi sembra che ciò abbia inficiato eccessivamente la giocabilità del *game* di Sega. Eppure, l'industria orientata al mercato domestico sembra sottovalutare non solo la spettacolarità degli incidenti, ma anche le potenzialità ludiche che questi offrirebbero. Ditemi ad esempio, quale logica impedisce che una vettura si limiti a decelerare e sprizzare scintille raschiando lateralmente un muretto, piuttosto che rimbalzare nella direzione opposta quasi fosse di gomma? Nessuna, ovviamente, eppure anche in *Formula Circus* persiste l'ostinata concezione dell'incidente come qualcosa di poco conto. Sbattere a 10 km/h (o a 300 km/h, è lo stesso) contro un qualsiasi ostacolo fa schizzare la macchina nella direzione opposta a velocità *warp*, manco fosse la biglia di un flipper a contatto con un respingente. Frenare bruscamente in curva anche alla velocità massima, non scompone minimamente la vettura che invece si inchioda in un attimo senza sollevare neanche un granello di polvere indipendentemente dall'assetto: tu premi il pulsante e la macchina si ferma di botto... Tutto qui. E ancora. Pur settando gli alettoni al minimo angolo di inclinazione, montando le ruote d'asciutto in un circuito bagnato, le sospensioni rigide e quant'altro renderebbe al vettura un missile incontrollabile, è impossibile testacodare o sbandare, il che crea non pochi problemi quando ci si trova contro senso e l'unico modo per rimettersi in carreggiata è rimbalzare fra un muretto e l'altro nella speranza di venire ridirezionati correttamente.





CONSIDERATI I PESANTI PROBLEMI NEL CLIPPING C'È DA STUPIRSI CHE LA VETTURA NON SCOMPAIA CONTINUAMENTE SOTTO AL TRACCIATO.

LO SCOSTAMENTO LATERALE DELLE TELECAMERA VORREBBE SPETTACOLARIZZARE LE STERZATE, MA RIESCE SOLO A PROVOCARE UN FORTE MAL DI TESTA.

Roba da [illegible]

L'elenco dei difetti di *Formula Circus* è tanto ricco da impedire di descriverli tutti in questa misera paginetta e da rendere inutile ogni approfondimento in merito alla struttura di gioco. Spero, comunque, di aver reso l'idea e di aver dissuaso anche il più affamato fan dei *racing game* dall'acquistare quest'obbrobrio di Nichibutsu.

MORPHEUS

Commento **Nuoce gravemente alla salute. *That's all.***

Pro...

- *Compatibile col NegCon*
- *...ehm, compatibile col NegCon...*

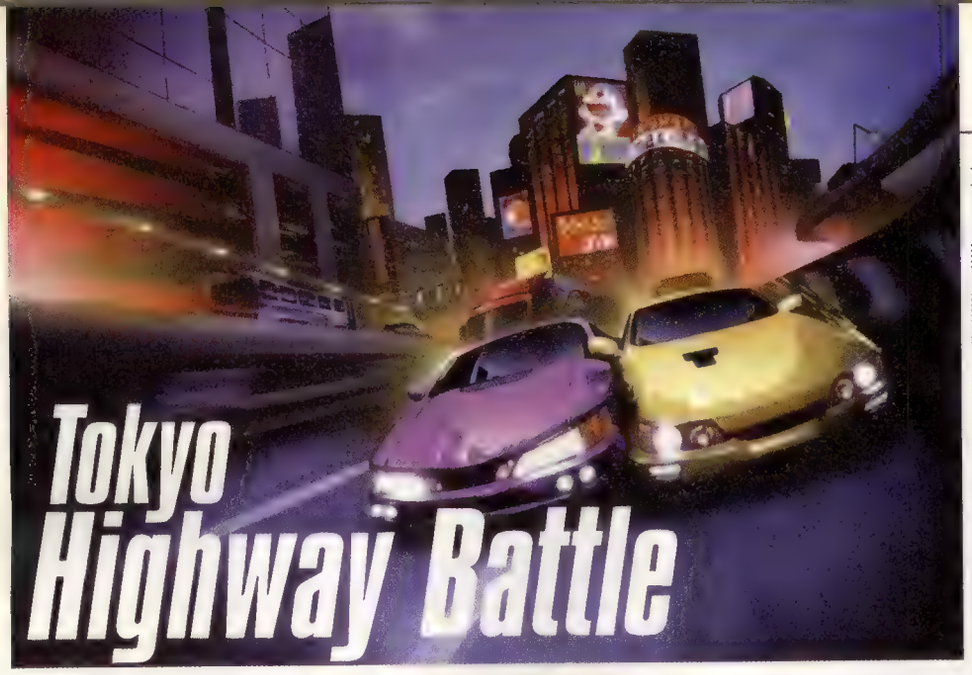
Contro...

- *Engine grafico pessimo*
- *Sonoro altrettanto orribile*

Da [illegible]...

Grafica : **45**
Sonoro : **45**
Giocabilità : **30**
Longevità : **50**
Originalità : **20**

35



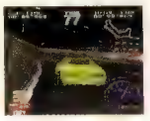
Tokyo Highway Battle

Seguendo le trace dell'ormai arcinoto *Rage Racer*, ***THB*** **permette al giocatore di scegliere il proprio bolide fra un'ampia selezione di veicoli "commerciali" per poi lanciarsi in una serie di competizioni all'interno dei consueti tracciati cittadini. Così come avveniva anche nel *racing game* di casa Namco, i tre percorsi disponibili non saranno altro che una variazione del medesimo circuito che ci porterà a spasso attraverso la mitica città di Tokyo.**

I tracciati risulteranno quindi impestati dai soliti piloti della domenica, ma non è contro questi giovani pischelli che vi dovrete misurarvi bensì contro un vero e proprio asso del volante in una serie rapide e frenetiche corse testa a testa. Una volta completata con successo una sfida verrete ricompensati con una bella serie di punti che potranno essere spesi in una simpatica officina per incrementare le prestazioni del vostro mezzo. Completati tutti e tre gli *stage* il giocatore avrà quindi accesso alla classe superiore dove potrà fare conoscenza con una nuova serie di bolidi. Visivamente parlando la grafica presenta una fattura più che discreta grazie a una buona fluidità dello *scrolling* e a una notevole sensazione di solidità dei vari oggetti su schermo. Anche i fondali sono discretamente curati tuttavia, nonostante i vari edifici e grattacieli risultino molto realistici, la loro realizzazione non contribuisce a creare alcuna atmosfera degna di nota. Un fattore estremamente positivo è invece la totale assenza di effetti di *pop up*, limitato anche grazie alla particolare conformazione delle piste molto ricche di sali-e-scendi e curve a gomito.

Nelle fasi iniziali di gioco la velocità sviluppata dell'*engine* di ***THB*** è piuttosto scarsa: fortunatamente è possibile ovviare, almeno in parte, a questo problema potenziando il mezzo. Facendo uso dell'officina infatti potrete incrementare in maniera considerevole le performance del nostro veicolo, anche se le possibilità di *upgrade* sono così numerose da rendere virtualmente impossibile riuscire a pompare al massimo ogni aspetto del nostro mezzo. Oltre a ciò, inspiegabilmente, i vari gadget che aggiungerete alla macchina non provocheranno alcuna alterazione grafica del mezzo, il che ci porterà a vagare per la pista portandoci dietro sempre la stessa carriola anche dopo aver speso miliardi per aggiungere spoiler, cambiare le gomme e far ribassare l'assetto!

Tra le varie qualità che caratterizzano i giochi di corsa uno degli elementi più importanti è costituito dal feeling, dalla sensazioni offerte dal prodotto e, in questo campo, bisogna dire che ***THB*** si comporta davvero bene. Il titolo è stato infatti sviluppato seguendo l'idea tutta nipponica per cui una macchina più sbanda e più va veloce il che ci pone, di fatto, di fronte ad un novello clone di ***Rage Racer*** nel quale ci troveremo a sfruttare, non solo il pulsante del gas, ma anche i quattro shift presenti sul pad della Play. Come sovente avviene in questi casi il primo tracciato potrà essere completato in modo relativamente semplice e indolore con solo un paio di curve che richiederanno l'impiego della fatidica sbandata. Il secondo e il terzo circuito invece richiederanno una perfetta padronanza del mezzo per cui saremo per forza costretti a prendere la mano con questo particolare sistema di controllo. Ovviamente durante le prime gare questo stile di guida può risultare abbastanza noioso e frustrante dato che, nove volte su dieci, le vostre evoluzioni termineranno con un bel cozzone contro i cartelli stradali. Tuttavia sarà sufficiente imparare le giuste traiettorie e fare l'occhio alla distanza per cominciare a ottenere risultati più che soddisfacenti. Se solo i programmatori avessero combinato il tutto con una maggiore varietà di scenari e tracciati, concentrandosi meno sulla fedeltà dei vari bolidi e lasciando un po' più di spazio all'immaginazione, allora ***THB*** sarebbe risultato sicuramente un prodotto dannatamente valido. Così invece si tratta "solo" di un buon titolo che non riesce però a emergere dalla massa di titoli simili a causa di una longevità piuttosto limitata e una serie di scelte estetiche tutto sommato discutibili.



SHOGUN

E così questa sarebbe Tokyo? Bah, sarà ma a noi questo fondale ricorda tanto la strada per andare a Bussolengo...

Commento ***THB*** **è una fonte continua di sorprese. Infatti se riuscirete a resistere alla lentezza iniziale del prodotto e a digerire il design anonimo delle macchine, la possibilità di potenziare i vari bolidi e di utilizzare una vasta serie di mezzi vi porterà a contatto con un gioco indubbiamente divertente. La promessa di motori sempre più nuovi e potenti vi farà proseguire nel gioco almeno fino quando non vi accorgerete che è possibile utilizzare il Practice Mode per provare il mezzo che più vi aggrada. A quel punto infatti l'interesse comincerà inevitabilmente a scemare e non basteranno certo i tre tracciati o la presenza di un paio di avversari dannatamente massicci a convincervi a continuare l'avventura con un prodotto discretamente realizzato, ma anche piuttosto limitato e già ampiamente visto.**

Titolo : Tokyo Highway Battle
Casa : T-Hq
Versione : Europea
N° Giocatori : 1
Genere : Racing

Pro...
- *Buona realizzazione tecnica*
- *Sistema di controllo funzionale*

Contro...
- *Inizialmente troppo lento*
- *Pochi circuiti*

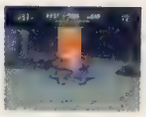
La Pagella...

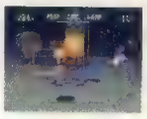
Grafica : **84**
Sonoro : **70**
Giocabilità : **79**
Longevità : **73**
Originalità : **40**

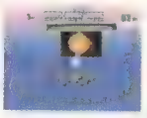
80

Tiger Shark

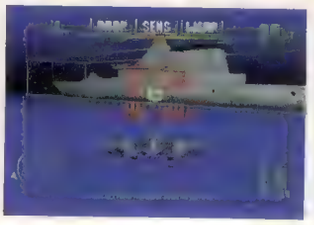
Chiunque abbia avuto modo di vedere film quali *Crimson Tide*, *The Hunt for Red October* o qualsiasi altra pellicola "subacquea" saprà benissimo che i combattimenti che hanno come protagonisti questi bestioni d'acciaio sono tutt'altro che frenetici e le varie azioni di guerra si basano più sullo studio delle mosse dell'avversario e sulla sorpresa che non sulla velocità e su prove di forza. Evidentemente alla GT non dovevano essere molto ferrati sull'argomento e così eccoci di fronte ad un titolo nel quali i sottomarini sono diventati vere e proprie astronavi armate fino ai denti. La ragione dell'esistenza di tali navicelle è che, in un lontano e remoto futuro, sono stati costruiti per tutta la superficie del globo una serie di centrali energetiche, le *Geotermal Taps*, che però si sono ben presto rivelate estremamente pericolose per l'equilibrio del nostro piccolo pianeta. Così, per evitare di incorrere in cataclismi di proporzioni bibliche, i governi dei più grandi paesi del mondo hanno deciso di istituire una *task force* per smantellare queste piattaforme.
Sfortunatamente non tutti i popoli della Terra sono d'accordo con questo progetto e così, a bordo del vostro piccolo sottomarino, vi troverete costretti ad intraprendere una lunga serie di azioni diplomatiche a base di missili e torpedini assortite per ricondurre alla ragione i vari compagni sparsi qua e là per il pianeta! Le varie missioni di *Tiger Shark* vi vedranno impegnati in una sistematica opera di eliminazione delle varie centrali energetiche e di una serie di obiettivi secondari in perfetto stile *shoot 'em up*. Questi saranno indicati nella parte bassa dello schermo, mentre un comodo e utile puntatore collocato sul radar provvederà a indicarvi la rotta da seguire per giungere senza fallo sull'obiettivo selezionato. Fin dalle prime battute di gioco si può immediatamente notare il superbo design dei livelli che si snodano sia sopra che sotto la superficie acquatica. In superficie vi troverete a dover dialogare con elicotteri e rapidissime navi pattuglia alle quali si andranno ad affiancare corazzate e torrette assortite. Anche la terra brulla avrà un ruolo nel gioco visto che alcuni obiettivi saranno situati su lembi di terra protetti da *tank* e postazioni assortite. Il tutto reso attraverso un'intrigante veste grafica tridimensionale alla quale si affianca un'ottima velocità di scrolling e animazioni piuttosto fluide anche se, di tanto in tanto, è possibile incappare in qualche effetto di *pop-up* piuttosto vistoso. Considerando tutti i nemici contro i quali ci troveremo a battaglia è una vera fortuna che il *TS* sia un veicolo agile e potente. Grazie alla sua incredibile rapidità e alla sua semplicità d'uso potremo infatti dare il meglio di noi fin dai primi scontri esibendoci in una serie di manovre e avvitamenti al limite delle possibilità umane. Anche il sistema d'armi risulta estremamente gradevole e semplice da usare, grazie alla presenza di un copilota computerizzato che provvederà automaticamente a selezionare il tipo di arma più adatta all'elemento nel quale ci verremo a trovare. L'ottimo sistema di *lock on* ci consentirà inoltre di inquadrare i vari bersagli con la semplice pressione di un tasto e, una volta lanciato il missile, sarà solo una questione di secondi prima di vedere il poverino andare in pezzi con tutta la sua bagnarola. Anche le missioni e le varie ambientazioni di gioco offrono una grande varietà e alcuni obiettivi - come ad esempio scortare un sottomarino giapponese attraverso le linee nemiche per disattivare alcune centrali - conferiscono al gioco un feeling e una originalità sconosciuta alla maggior parte degli *shoot 'em up* 3D attualmente in circolazione. Purtroppo anche quest'ultima fatica targata GT presenta un punto debole, un difetto piuttosto grave che, in questo caso, è costituito dell'elevato livello di difficoltà. Infatti, già a livello intermedio, il numero di nemici che ci si scaglierà addosso sarà a dir poco incredibile rendendo così praticamente impossibile riuscire a sopravvivere allo scoperto per lunghi periodi di tempo. Questo è un vero peccato perché, di fatto, fa calare nettamente il punteggio di un titolo valido sotto quasi tutti i punti di vista.







BUONA PARTE DELLE MISSIONI DI TIGER SHARK SONO AMBIENTATE DURANTE IL GIORNO, TUTTAVIA È IL LIVELLO NOTTURNO A RISULTARE IL PIÙ IMPRESSIONANTE GRAZIE AD ALCUNI EFFETTI GRAFICI COME, AD ESEMPIO, IL TORNADO CHE, DOPO AVERE CATTURATO IL VOSTRO PICCOLO SUB, PROVVEDERÀ A SCAGLIARLO IN ARIA COME SE SI TRATTASSE DI UN AEREO!



SHOGUN

Commento **Visivamente stupendo e molto divertente da giocare, *Tiger Shark* avrebbe potuto essere il titolo che tutti gli amanti degli sparacchini in 3D avevano sempre sognato. Sfortunatamente i programmatori hanno toppato calibrando male il livello di difficoltà, il che si è tradotto in una vera e propria mazzata piazzata in fronte alla giocabilità. Nei livelli iniziali infatti le varie missioni risulteranno piuttosto semplici da completare, ma vi basterà progredire un poco nel gioco per trovarvi letteralmente circondati da un nugolo di avversari che non impiegheranno molto a eliminare voi e il vostro piccolo mezzo. L'ennesima occasione sprecata che, di fatto, relega questo prodotto nel limbo dei giochi senza infamia e senza lode quando, con un po' più di attenzione, avrebbe potuto benissimo risultare un prodotto davvero intrigante.**

Titolo : **TIGER SHARK**
Casa : **GTI**
Versione : **EUROPEA**
N° Giocatori : **1**
Genere : **SPARATUTTO**

PRO
- *Buona realizzazione tecnica*
- *Azione rapida e frenetica*

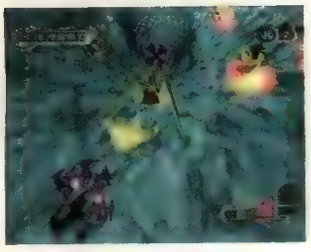
CONTRO
- *Effetti di pop-up abbastanza fastidiosi*
- *Livello di difficoltà elevatissimo*

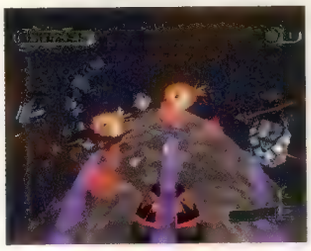
TM Pensieri...

Grafica : **80**
Sonoro : **77**
Giocabilità : **70**
Longevità : **72**
Originalità : **50**

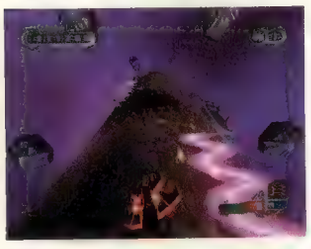
71

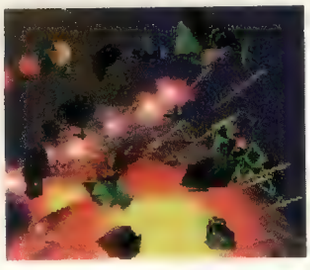
Nanotek Warrior





Nonostante il suo aspetto abbastanza spartano e la sua struttura di gioco molto semplice *Nanotek Warrior* può fregiarsi senza ombra di dubbio alcuna del titolo di "gioco più bizzarro" uscito in questi ultimi mesi sul 32-bit. La trama di gioco richiama immediatamente alla mente film quali *Tron* e *Fantastic Voyage*, due pellicole nelle quali un povero ometto si trovava risucchiato all'interno di un mondo ostile che doveva però riuscire a salvare.

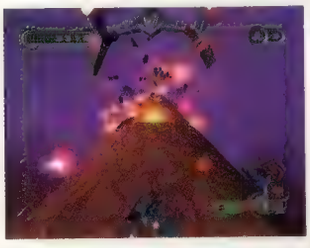


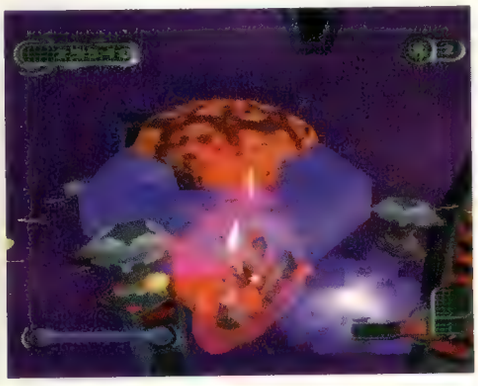


E' comunque la meccanica di gioco a rendere questo *Nanotek Warrior* un prodotto molto particolare. Il giocatore infatti si trova a comandare un'astronave che può saltare, piegarsi, rimbalzare, puntare nelle diagonali, rallentare e accelerare, oltre a poter ovviamente usufruire diun vasto arsenale. L'azione di gioco ha luogo all'interno di una serie di pozzi, la cui superficie potrà essere percorsa ad altissima velocità. Cercate quindi di immaginarvi di correre una lunga e frenetica corsa sull'acqua, armati di tutto punto e confortati dalla presenza del solito nugolo di alieni pestiferi. Inizialmente le cose non promettono molto bene tuttavia, dopo un'intro piuttosto spartana e noiosetta, ci si presenta un gioco di fattura più che discreta. La grafica poligonale risulta infatti ben definita e colorata, grazie anche a un interessante uso di effetti di trasparenza e di luce che conferiscono alle varie aree di gioco un aspetto molto psichedelico. Una gran varietà di nemici solca i vari quadri di gioco seguendo percorsi predefiniti ai quali si vanno ad affiancare una serie di torrette semoventi dotate di un potenziale distruttivo a dir poco devastante. Come se tutto ciò non fosse già più che sufficiente, i vari quadri saranno completati dalla presenza di una serie di ostacoli fissi, buona parte dei quali dovranno essere saltati o aggirati per poter giungere sani e salvi alla conclusione dello schema. Il primo elemento che può essere considerato un punto debole di questo *Nanotek Warrior* è la struttura "a mosaico" che caratterizza i vari livelli: infatti, nonostante gli ostacoli e i vari nemici cambino in maniera sostanziale tra uno stage e l'altro, l'azione di gioco risulta sempre molto simile. Certo, la presenza dei boss di fine livello contribuisce a rendere il tutto un po' più vario ma, anche così, la meccanica e la struttura di gioco rimangono pressoché inalterate, tant'è che in diversi passaggi vi sembrerà che i programmatori si siano limitati semplicemente a modificare la posizione degli ostacoli su schermo! L'idea che sta alla base di questo gioco è comunque più che discreta: il sistema di controllo risponde in maniera ottimale e la grande velocità e frenesia dell'azione fanno sì che il titolo risulti immediatamente godibile. Peccato solamente per una certa mancanza di varietà nell'azione di gioco ma, si sa, di questi tempi riuscire a sfornare veri e propri classici è un'impresa a dir poco titanica

SHOGUN

PILOTARE UNA PICCOLA ASTRONAVE ATTRAVERSO I CONDOTTI DELLA CIRCUITERIA DI UN COMPUTER PUÒ RIVELARSI UN PASSATEMPO MOLTO POCO SALUTARE...





Commento **Simile come struttura alla sezione di guida delle rapide di *Bill and Ted's Excellent Adventure*, *Nanotek Warrior* risulta un titolo immediatamente giocabile. Veloce, fluido e intrigante questo game presenta un solo, vero punto debole: una certa penuria di livelli, tutti caratterizzati da una struttura e da una meccanica di gioco dannatamente simile. Questo non vuol ovviamente dire che riuscirete a completare il gioco nel giro di un paio di ore, ma è comunque innegabile che, rispetto ad altri titoli simili, questo ultimo prodotto di casa Virgin soffre di una longevità abbastanza limitata. Un vero peccato soprattutto considerando la gran mole di spazio messa a disposizione dal supporto CD!**

Titolo : NANOTEK WARRIOR
Casa : VIRGIN
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : SPARATUTTO

PRO . . .

- Buona realizzazione tecnica
- Meccanica di gioco coinvolgente

CONTRO . . .

- Azione di gioco troppo ripetitiva
- Livello di difficoltà un po' basso

LA PAGELLA . . .

Grafica : **81**
Sonoro : **74**
Giocabilità : **82**
Longevità : **68**
Originalità : **75**

75

Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37
20091 BRESSO (MI)

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***3D Lemmings, Namco Museum Vol. 1*** e 3, ***Fade to Black, Tunnel B1, Total NBA '96, Cheesy the Mouse, Street Fighter Alpha, Theme Park, Blast Chamber, DiscWorld, The D, Madden '97, WWF, War Hawk, FIFA '96, Cyberia, Actua Soccer, EarthWorm Jim 2, Magic Carpet, Tekken 2, Rayman, Winning Eleven, Star Gladiators*** e ***Alien Trilogy***. Cerco inoltre una PS-X per link e un Nintendo 64 con giochi.
Per informazioni telefonare allo 0347/2516784 e chiedere di **Alexander.**

VENDO per Sony PlayStation in versione Pal: ***Fade to Black, The Need for Speed*** ed un joystick. Per Ultra 64 ***Killer Istinct Gold*** (USA). Compro e scambio giochi e accessori per Ultra.
Per informazioni telefonare allo 0347/4120560 oppure allo 049/794174 e chiedere di **Mirto.**

VENDO per Sony PlayStation giochi come ***Bushido Blade, Castlevania, Soul Edge, Sengoku Muso, Spider*** a prezzi incredibili.
Per informazioni telefonare allo 0183/296928 e chiedere di **Jerry.**

VENDO per Sony PlayStation Pal i titoli ***Assault Rigs*** e ***Alone in the Dark*** a L 50.000 l'uno oppure a L 85.000 in blocco.
Per informazioni telefonare allo 0185/341088 e chiedere di **Alessandro.**

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation Pal in zona Pisa - Livorno.
Per informazioni telefonare allo 050/531300 ore pasti e chiedere di **Simone.**

VENDO moltissimi titoli per Sony PlayStation Pal esclusivamente originali come, ad esempio, ***Micromachines V3, Die Hard Trilogy, Total NBA '97*** e molti altri.
Ho anche a disposizione svariati giochi per Ultra 64 Pal.
Per informazioni telefonare allo 0437/943488 ore pasti e chiedere di **Alex.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation: ***MicroMachines V3, Bushido Blade, Excalibur, Porsche Challange, Winning Eleven '97, Soul Edge, Rage Racer, Super Pang, Tenka*** ed altri a L 48.000 l'uno.
Per informazioni telefonare allo 0583/62465 e chiedere di **Walter.**

VENDO per Sony PlayStation volante *MadCatz* con pedaliera, ***Destruction Derby 2*** e ***The Need for Speed*** (Pal) anche non in blocco.
Per informazioni telefonare allo 0874/63102 e chiedere di **Walter.**

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Saturn: ho a disposizione ***Daytona CCE*** (Euro), ***X-Men*** (Jap) e molti altri. Per Sony PlayStation vendo i giochi ***Tekken 2*** (Usa), ***Street Fighter Alpha*** (Euro), ***Jumping Flash 1*** e ***2*** (Jap) più i seguenti accessori: una *memoy card* da 120 slot, un joystick ed un joypad originale Sony. Cerco inoltre per SNes ***Super Mario RPG*** e ***Chrono Trigger*** esclusivamente in versione americana.
Per informazioni telefonare allo 041/5287528 e chiedere di **Diego.**

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione Pal: ***Actua Soccer*** (L 40.000), ***Crash Bandicoot*** (L 60.000), ***Die Hard Trilogy*** (L 50.000), ***Doom*** (L 40.000), ***Jumping Flash 2*** (L 50.000), ***Loaded*** (L 40.000), ***Mortal Kombat Trilogy*** (L 70.000), ***NHL Face Off*** (L 50.000), ***Project Overkill*** (L 70.000), ***Ridge Racer*** (L 30.000) ***Space Hulk*** (L 50.000), ***Street Fighter Alpha*** (L 50.000), ***Tekken*** (L 40.000), ***Twisted Metal*** (L 40.000), ***Toshinden 2*** (L 50.000), ***Raiden Project*** (L 50.000), pistola *Predator* (L 40.000). Annuncio valido per tutta la Lombardia.
Per informazioni telefonare allo 02/92109018 e chiedere di **Giuliano.**

VENDO per Sony PlayStation giochi americani e giapponesi a L 50.000 l'uno. Disponibili anche ultime novità.
Per informazioni telefonare allo 051/909276 e chiedere di **Michele.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti titoli tutti in versione Pal a L 50.000 l'uno: ***Tunnel B1, Broken Sword, Alien Trilogy*** e ***Disruptor***.
Per informazioni telefonare allo 0187/716478 ore serali e chiedere di **Valentino.**

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione Pal: ***Excalibur 2555*** (L 70.000), ***Black Dawn*** (L60.000) e ***Krazy Ivan*** (L 35.000). Vendo inoltre Mega Drive 1, con modifica tuttoschermo, 14 giochi, 3 joystick, 1 cloche e 2 controller a 6 tasti Asciiware (pagate L 150.000 l'una), adattatori, cavi Scart, il tutto come nuovo a L 500.000.
Per informazioni telefonare allo 0341/220427 e chiedere di **Tiziano.**

VENDO per Sony PlayStation ***WipEout*** e ***Destruction Derby*** in versione Pal a L 50.000 l'uno.
Vendo inoltre borsa porta PlayStation originale, di colore nero con stemmino sul davanti (mai usata) a L 40.000.
Per informazioni telefonare allo 081/8016429 e chiedere di **Luigi.**

VENDO per Sony PlayStation Pal: ***Tekken 2*** + CD Demo, ***Ridge Racer Revolution, Burning Road*** e ***WipeOut 2097*** a L 60.000 l'uno. I titoli sono tutti originali ed in condizioni perfette. Annuncio valido solo per la zona di Milano, Lodi e provincia.
Per informazioni telefonare allo 0371/483132 e chiedere di **Mattia.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation Pal i seguenti giochi: ***The Need for Speed, Tomb Raider, Resident Evil*** e ***Formula One***.
Per informazioni telefonare allo 0721/977107 e chiedere di **Mattia** o **Damiano.**

SCAMBIO per Sony PlayStation il gioco ***X2*** (Pal) con uno dei seguenti titoli: ***WipeOut 2097, Tobal N1, Destruction Derby 2, Die Hard Trilogy*** o ***Suikoden***. Sono anche disposto a venderlo a L 60.000.
Per informazioni telefonare allo 011/9313038 e chiedere di **Roberto.**

COMPRO per Sony PlayStation i seguenti giochi solo se originali ed in condizioni ottimali (niente confezioni distrutte o CD rigati): ***Ray Storm*** (Jap), ***Puzzle Fighter 2X*** (Jap), ***Time Bokan Yattaman*** (Jap), ***Smash Court Tennis*** (Jap), ***Irem Arcade Classics*** (Jap) e ***WarHammer*** (Usa o Pal).
Vendo inoltre ***Loaded*** (Pal) e collezione completa di *Dylan Dog*.
Per informazioni telefonare allo 041/484300 e chiedere di **Nicola.**

COMPRO Sony PlayStation guaste complete di joypad a prezzo modico.
Per informazioni telefonare allo 0338/7426306 e chiedere di **David.**

SCAMBIO Sega Saturn Europeo con tre giochi (***World Wide Soccer '97, Virtua Fighter 2*** e ***Vampire Hunter***), 2 joypad, adattatore, trucchi e CD Demo (tutto nuovissimo) con Sony PlayStation, oppure vendo il tutto a L 499.000.
Si garantisce e si richiede massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 02/2534679 ore pasti e chiedere di **Andrea.**

E' NATO il club "Amici del PlayStation", un punto vendita di giochi usati, anche ultime novità, per questa fantastica console nel quale avrai anche la possibilità di scambiare i tuoi vecchi giochi pagando la differenza.
Tutti i titoli sono in condizioni ottimali, si pretende la massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 0445/622285 e chiedere di **Giglian.**

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI SUPER PLAYSTATION CONSOLE NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ.

UN CANE
ABBANDONATO
HA LA STRADA
SEGNATA
LEGA
NAZIONALE
PER LA DIFESA
DEL CANE

Cogito Ergo Sony

Breve storia dei...

Giochi di Calcio

L'INNOVAZIONE TECNOLOGICA HA GIOCATO UN RUOLO MENO EVIDENTE NELLE SIMULAZIONI DI CALCIO RISPETTO AL GENERE DEI PICCHIADURO O DEI GIOCHI DI CORSA. I MIGLIORAMENTI PIÙ EFFICACI SONO PER LO PIÙ POCO APPARISCENTI, COME L'INTRODUZIONE DELL'AFTER-TOUCH ALLA FINE DELL'ERA DEGLI OTTO BIT, LADDOVE INVECE LA COMPONENTE COSMETICA È STATA PREPOTENTE-MENTE ENFATIZZATA GRAZIE ALLA TECNICA DEL MOTION CAPTURE E DEL MOTION BLENDING.

THE BOSS

Acquistabile solo per corrispondenza, il padre di tutte le simulazioni manageriali di calcio resta uno dei titoli più venduti della storia. La lista delle opzioni era letteralmente interminabile, rendendo eccessivamente complesso un titolo che avrebbe comunque influenzato tutta la produzione successiva.

FOOTBALL MANAGER

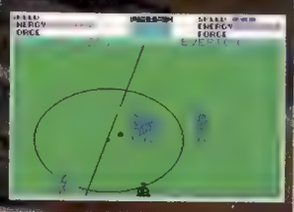
Compilato in *Basic* e caratterizzato da una giocabilità eccezionalmente lineare, *Football Manager* è una pietra miliare delle simulazioni manageriali di calcio. Realizzato nel lontano 1981 da Kevin Thomas, ha figliato un seguito e un'infinità di cloni, il migliore dei quali è sicuramente *The Manager* (US Gold per Amiga e PC).

CHAMPIONSHIP MANAGER

Il titolo Domark sta alle simulazioni gestionali di calcio come *Street Fighter* sta ai picchiaduro. Le possibilità di controllo decisionale dell'allenatore virtuale sono sempre più vaste. Il gioco ha riscosso un successo senza precedenti in Inghilterra e ha generato una prevedibile marea di cloni...

ARCTIC SOCCER

Uno dei primi titoli di calcio autenticamente *arcade*, con omini microscopici che calciano una sfera ancora più nano su un campo da gioco visto frontalmente. Molto semplice, persino preistorico, ma ha rappresentato un autentico canovaccio per decine di giochi successivi...

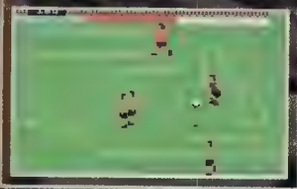


CHAMPIONSHIP MANAGER 2

Considerato l'apogeo delle simulazioni manageriali di calcio, il seguito di *CM* offre possibilità di effettuare trasferimenti, modificare la tattica durante la partita e competere nei campionati italiano, inglese e tedesco. Non resta che attendere il promettente *Premier Manager '97* (Gremlin per PlayStation e PC) che include il commento parlato.

INTERNATIONAL SOCCER

Titolo di calcio su cartuccia per Commodore 64 (1983) caratterizzato da *sprites* di grandi dimensioni e da un'ottima giocabilità (almeno per i tempi). Evoluzione diretta di *Arctic Soccer* nonché titolo di punta della *line-up* sportiva del micro computer a 8-bit. Nel 1988 esce *Emlyn Hughes International Soccer* (Audiogenic), il seguito non ufficiale.



PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA

Argus Press è stata la prima casa a confezionare un gioco di calcio su licenza. *Handball Maradona* era sponsorizzato da Peter Shilton, il portiere della nazionale inglese beffato da una rete segnata con il braccio da Diego Armando Maradona durante i mondiali del 1986. Un gioco di calcio concepito dal pdv del portiere...

WORLD CUP CARNIVAL

Immaginatevi la scena. Mondiali del 1986. US Gold ha strappato ai rivali la costosissima licenza necessaria per produrre il gioco di calcio ufficiale. Lanciato in pompa magna insieme a un poster e delle figurine, *World Cup Carnival* vende centinaia di migliaia di copie. C'è un solo problema: il gioco non è altro che *Arctic Soccer* con minime variazioni estetiche. Un autentico *rip-off*!

FOOTBALLER OF THE YEAR

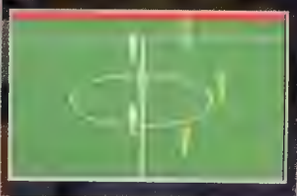
La simulazione manageriale prodotta da Gremlin consentiva di creare tattiche personalizzate, ma a parte questo non offriva altre novità di rilievo. Atteso con ansia dalla comunità videoludica e anticipato da una poderosa campagna pubblicitaria, *Footballer of the Year* ha sostanzialmente deluso le aspettative.

MICROPROSE SOCCER

Sviluppato da Sensible Software, *Microprose Soccer* è stato il primo gioco di calcio per un sistema ludico casalingo a offrire una visuale di gioco a volo d'uccello. Estremamente arcade, *Microprose Soccer* consentiva di effettuare rovesciate e tiri ad effetto. Un'autentica pietra miliare.

MATCH DAY

Un autentico classico a 8- bit, disponibile esclusivamente per Sinclair Spectrum. Realizzato dal leggendario Jon Ritman, *Match Day* includeva un inedito sistema di passaggio e la possibilità di eseguire colpi spettacolari. Fece morire di invidia i possessori di Commodore 64...



ADIDAS GOLDEN BOOT

Ocean, sempre pronta a lanciare nuovi trend, inaugura la stagione delle simulazioni calcistiche sponsorizzate dalle grandi etichette sportive. In compenso, *Adidas Golden Boot* non era nemmeno malaccio...

Le simulazioni calcistiche fanno parte della **cultura videoludica** *al pari degli sparatutto e dei picchiaduro. L'***evoluzione tecnologica** *ha permesso di migliorare sostanzialmente il* **realismo** *delle animazioni anche se i puristi ritengono che dal punto di vista meramente ludico, l'offerta a* **sedici** *bit - leggi* **Kick Off** *e* **Sensible Soccer** *- resti ancora oggi imbattuta. Ma tra* **Soccer**, *il mitico gioco Intellivision e* **ISS Pro**, *il migliore gioco di calcio per Sony* **PlayStation**, *ci sono oltre* **quindici anni** *di miglioramenti tecnici e ludici che abbiamo riassunto in* **venticinque box**...

KICK OFF

Anco migliora in misura esponenziale i risultati ottenuti da Sensible Software con *Microprose Soccer* creando uno dei più venduti titoli per Amiga: *Kick Off*. Creato dal geniale Dino Dini, il gioco includeva il primo vero sistema di dribbling simulato, mosse spettacolari e una giocabilità impareggiabile. *Kick Off* ha figliato un seguito ancora più brillante, *Kick Off 2*, *Goal!* (di fatto, *Kick Off 3*) e un eccellente simulatore di calcio e manageriale, *Player Manager* che ha dominato a lungo le classifiche di vendita. Il pallido seguito, *Player Manager 2*, è apparso anche su PlayStation (68). La nuova incarnazione, *Kick Off '97* è prevista per settembre.

MATCH DAY II

La frettolosa versione per C64 apparve qualche tempo dopo su una *compilation* di giochi di calcio, e solo gli spectrumiani poterono mettere le mani sul seguito. *Match Day 2* includeva una barra di potenza del tiro e una visuale di gioco che anticipava l'isometria di *FIFA*.

ADIDAS POWER SOCCER

Seguendo la via inaugurata da Ocean, Psygnosis confezionava una pessima simulazione di calcio per Sony PlayStation che, per qualche misterioso motivo, veniva accolta con grande entusiasmo da una parte consistente della stampa specializzata. Commento e sponsorizzazioni a manetta per un gioco che ha figliato un debole *update*.

SENSIBLE SOCCER

La rivincita di Jon Hare su Dino Dini. *Sensible* confezionava nel '92 una simulazione di calcio eccezionalmente giocabile, basata su *sprites* di minuscole dimensioni. Apparso originariamente su Amiga e convertito per tutti i principali sistemi ludici, *Sensible Soccer* arrivera anche su PlayStation in autunno, grazie a GT Interactive.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Uno dei migliori titoli di calcio mai realizzati. Disponibile su Super NES, *ISS* vantava *sprites* di grandi dimensioni, un'ottima giocabilità penalizzata solo da occasionali rallentamenti. Il titolo Konami è stato convertito anche su PlayStation (*ISS Deluxe*) con mediocri risultati e ha ispirato l'occasionale *International Superstar Soccer 64* per Nintendo 64.

FIFA SOCCER

Un altro caso di sopravvalutazione [illegible] Electronic Arts lanciava su Megadrive una simulazione di calcio spettacolare dal punto di vista cosmetico, ma lenta e poco giocabile. Nonostante questo il gioco vende milioni di copie.

SUPER SOCCER

Il primo gioco di calcio per Super NES (Human) sfruttava le capacità di animazione della console con buoni risultati dal punto di vista estetico, ma pessimi da quelli ludici. *Super Formation Soccer* (questo il titolo giapponese) è stato eclissato da *Soccer Shootout* (Capcom) prima e da *International Superstar Soccer* (Konami) poi.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

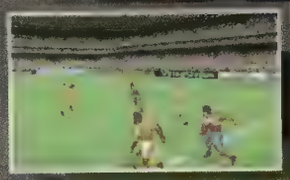
L'equivalente di *Player Manager* col motore di *Sensible Soccer*. Vagamente al di sotto delle aspettative dei puristi - soprattutto per la parte del calciomercato - ha rappresentato comunque il canto del cigno di Amiga. I numerosi *update* sono apparsi anni dopo che il computer Commodore era uscito di produzione...

OLYMPIC SOCCER

Quasi la versione poligonale di *Sensible Soccer*. Molto semplice e giocabile anche se privo dello spessore dell'originale, la simulazione US Gold è stata il primo titolo europeo a fare ricorso ai tasti L e R per effettuare cross. Disponibile per Sony PlayStation.

FIFA '96

Conversione diretta del gioco per 3DO, *FIFA '96* è stato il primo titolo ad applicare la tecnologia del *motion capture* alle simulazioni di calcio. Molto televisivo (dozzine di inquadrature, sonoro dinamico e commento parlato, parecchie statistiche), ma praticamente ingiocabile, *FIFA '96* è stato sorpassato nelle vendite, almeno in UK, da *Actua Soccer*.



ACTUA SOCCER

La simulazione di calcio di Gremlin contiene una serie di bug di serie "A", ma merita di essere segnalato perché è stato il primo titolo per Sony PlayStation a includere giocatori poligonali, senza contare le numerose visuali di gioco selezionabili. Ha figliato qualche *spin-off*, tra cui il mediocre *Actua Soccer Club Edition* (60).

ISS PRO

La migliore simulazione di calcio mai creata per Sony PlayStation. Versione europea di *Winning Eleven '97*, il gioco è caratterizzato da eccellenti animazioni, calciatori poligonali relativamente definiti e da una buona giocabilità. *International Superstar Soccer Pro* (Konami) include anche una serie di visuali selezionabili in tempo reale. Recensito sul numero 38 di Super PlayStation Console con un eclatante 90%.

FIFA '97

Segna il passaggio dal *motion-capture* al *motion-blending*, una nuova tecnica di animazione che prometteva sfracelli. Il gioco ha spaccato in due la critica, ma ciononostante è stato uno dei prodotti più venduti della passata stagione. La simulazione EA includeva il doppio commento parlato.

ISS PRO È ATTUALMENTE IL MIGLIORE TITOLO CALCISTICO PER PLAYSTATION. MA QUANTO A LUNGO DURERÀ IL SUO REGNO?

SuperTrix

INVIATE I VOSTRI TRUCCHI A:
SUPERTRIX
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39
20091 BRESSO (MI)

In questo nostro mondo così frenetico e caotico i parrucchieri sono ormai diventati gli unici veri luoghi di riposo dopo un poveretto possa sedersi per stare un po' tranquillo facendosi gli affari degli altri senza sentirsi in colpa. La necessità di evacuare di fronte a un poveretto armato di forbici tutti i nostri desideri è un sintomo lampante della corruzione e della mancanza di valori che caratterizzano questa nostra società ormai profondamente malata, tant'è che anche i panini dei fast food hanno perso quel delizioso sapore di plastica di un tempo! Di fronte a questo sfascio l'unica soluzione è la fuga in un mondo alternativo, ma che gusto c'è ad andarsene da un posto dove si viene sistematicamente presi a calci in faccia per trovarsi in un altro dove invece si viene stesi a suon di cazzotti nelle gengive? Nessuno, ma è per questo motivo esistono i *SuperTrix* , la prima e unica rubrica al mondo in grado di cambiare effettivamente lo status del povero videogiocatore. Niente più abrasioni e contusioni ma solo dolci succhiotti. Niente più corridori irriverenti e stop anche agli alieni senza permesso di soggiorno. Basta con le notti in bianco per un dannatissimo mostro di fine livello: è ora di dar spazio a code, password e gabole varie!

Fabio Ravetto

NBA Live 97

VERSIONE AMERICANA

Secret Cheat Mode

Per avere accesso ad un nuovo e supersegretissimo menù seguite passo passo le seguenti istruzioni.
Nella schermata di *setup* premete: L1, X, X, L1, X, ■, R1, X, ■, R1, ●. Quindi pigiate e tenente premuti i tasti ↗ + ▲ + ■ (teneteli pigiati per circa cinque secondi. Così facendo andrete probabilmente a finire nella schermata con i crediti del gioco, ma non preoccupatevi). Una volta fatto ciò selezionate le varie opzioni e quando il gioco sta caricando premete e tenete premuti i tasti: L1 + R1 + ↑ + → + ▲ + X + ■ + ● e continuate a tenerli premuti fino a quando non avrete accesso al menù segreto. Una volta dentro potete eseguire le seguenti azioni:
1. Premete L1 o L2 per modificare l'altezza dei giocatori
2. Premete ↑ o ↓ per attivare/disattivare il *Chameleon Mode*.
3. Premete START o SELECT per il fuori campo. Per uscire dal menù non dovrete far altro che tenere premuti i tasti ▲ + X su primo pad.

Personaggi Segreti

Inserite uno dei seguenti codici nella schermata che vi consente di creare il giocatore che più vi aggrada. Assicuratevi di premere il tasto START per confermare l'ultima lettera di ciascuno nome altrimenti il trucco non funzionerà . Una volta che avrete inserito i vari nomi i nuovi giocatori faranno la loro comparsa nella lista dei *free agent* e non saranno considerati come giocatori creati da voi. Potrete così arricchire la vostra squadra con i programmatori del gioco e continuare ad avere la possibilità di creare altri 40 omini!

Amory Wong
Allan Johanson
Brian Krause
Dom Humphrey
Daniel Ng

Robert White
Dan Scott
David Bollo
Sebastiaan Reinarz
Sheila Allan
Michael Vanaselja
Casey O'Brien
Daryl Anselmo
Giovanni Sasso
Kim Gill
Mark Soderwall
Greg Allen
Cindy Green
David Laviolette
Adam MacKay-Smith
Traz Damji
Steve Royea
Crispin Hands
Jeff Mair
Sam Nelson
Ed Fletcher
Stan Chow
Tarrnie Williams
Michael Klassen
Marcus Lindblom
Dave Warfield
Ivan Allen
Brian Wideen
Brent Nielson
Aaron Grant
Renata Antonic
Zoe Quinn
Sean O'Brien
Novell Thomas
Al Murdoch
Ernie Johnson

NBA In the Zone 2

VERSIONE AMERICANA

All Star

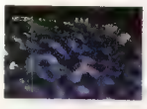
Nella schermata con le opzioni di gioco premete e tenete premuti i tasti: L1, R2, SELECT e START (tutti allo stesso istante): verrete ricompensati con gli *All Star Team* dell'NBA.

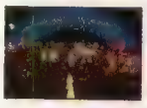
Robotron X

VERSIONE AMERICANA

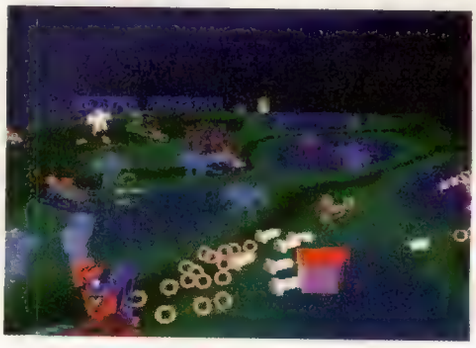
Power-up

In qualsiasi momento durante il gioco (non mentre siete in Pausa e utilizzando solo la configurazione di *Default* per i tasti) inserite uno dei seguenti codici in modo rapido e preciso. Ogni *code* potrà essere usato un massimo di cinque volte per livello dopo di che diventerà totalmente inefficace.





Shield: ↓, ←, ■, ●
Two-Way Weapon: ↑, ▲, ↑, ▲
Three-Way Weapon: →, →, ■, X
Four-Way Weapon: ↓, ↓, ↑, ●
Pulse Wave: ↑, ●, ↓, →, ■
Speed Up: ←, ←, →, →, ▲
Flame Thrower Weapon: ↓, →, ↓, →, ●



Macross VFX

VERSIONE GIAPPONESE

Scarafaggi

Per prima cosa iniziate una partita, superate un paio di missioni quindi salvate il gioco. Fatto ciò selezionate l'opzione "Continue" e quindi tenete premuti i tasti SELECT e ● per circa 10 secondi. Lo schermo diventerà nero. Lasciate andare il ●. Fatto ciò, tenendo sempre premuto il tasto SELECT, pigiate: ●, X, ■, ▲, ●, X, ■, ▲. Potrete così avere accesso al fantomatico *debug mode*!

Spider

VERSIONE AMERICANA

Level Codes

Laboratorio
Lab Floor: 1FMLC939GPR8F3BF7KT1
Sinks: CHMLC939GPR8F3LWGTS3
Lab Top: 86MLC939GPR8F3VFQ5S4
70's Room: FW1MC939GPR8F3BF7KT1

Fabbrica
Boxes: FW1MC939GPR8F336DTTS3
Conveyors: BSRMC939GPR8F3VTKKT
1 Machine Room: WDRQC939GPR8F3LM8S95
Tubes: 8WV5L939GPR8F36DTTS3
Mechanical Arm Boss: 8WV5L939GPR8F3G1QJB4

Città
Down The Street: 9WV5L939GPR8F3LRT6S4
Side Of The Building: 6SXXS939GPR8F3LRT6S4
Park: W9PNT839GPR8F3B9LVS3
Under The Street: N7KB3Y19GPR8F3GGK4T3
Along The Street: N7KB3Y1GPR8F3GGK4T3

Museo
Display Cases: P7KB3Y19GPR8F3BPFGC3
Volcano: G7KB3Y11GPR8F3BPFGC3
Dinosaur Bones: H7KB3Y1QFPR8F3QXSDS4
Model City: J7KB3Y1GWPR8F31766D1
Temple: K7KB3Y1B15S8F3QXSDS4
Museum Boss: K7KB3Y1B15S8F3BTQBB4

Rapide
The Wells: V7KB3Y1B15S8F3QS7QC1
Along The Sewer: W7KB3Y1VBVP8F3LC1M95
Food Carton: X7KB3Y1VLN7BF31CH1C3 Up
The Well: Y7KB3Y1VV16QF3QS7QC1
Ryan's World: Q7KB3Y1LDRTQD3VKCDT1

Evil Lab
Circuit Boards: Q7KB3Y1LDRTQD3LCQSR3
Lab Top: R7KB3Y118H56T1TCQSR3
Hard Drives: S7KB3Y118H56T1TCQSR3
Brian's Folly: T7KB3Y118H56T1FNY4R4
The Ceiling: T7KB3Y118H56T1TC4LD1
Kip's Bonus: 68KB3Y118H56T151P6C4
Brian Boss: 68KB3Y118H56T1TMVM35

Lomax in Lemmingland

VERSIONE EUROPEA

Selezione del livello

Mentre state giocando premete ↓ + **START** in modo da mettere il gioco in pausa. Fatto ciò premete e tenete premuto ↑ e quindi pigiate: ▲, ●, X, ■. Se avrete eseguito tutto correttamente un piccolo numero farà la sua comparsa sul lato sinistro dello schermo. E' l'indicatore del livello che potrà essere modificato a vostro piacimento premendo i tasti **L1 + SELECT**. Una volta raggiunto lo schema desiderato premete **L1 + START** per avere accesso allo stage. Inoltre una volta che avrete inserito il codice sarete anche in grado di volare in una qualsiasi zona del livello semplicemente pigiando i tasti **L1 + ■** ed il gioco sarà fatto!

Excalibur 2555AD

VERSIONE AMERICANA

Codici Livelli

Here we go...

▲,■,X,●,●,▲
●,■,X,●,●,▲
■,X,▲,▲,X,●
●,X,●,▲,■,X
▲,●,▲,■,●,●
■,■,●,●,X,▲
●,X,■,▲,▲,■
▲,X,▲,●,■,▲
▲,●,●,■,▲,X
X,■,■,X,▲,■
●,▲,X,●,■,●
■,▲,●,X,X,X

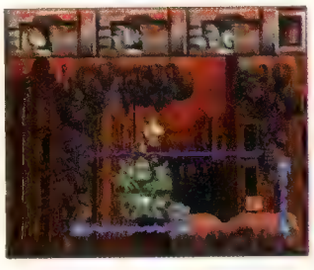
The Lost Vikings 2

VERSIONE EUROPEA

Codici

Ecco a voi una prima parte dei codici di questo fantasmagorico gioco:

1. NTR0
2. 1STS
3. 2NDS
4. TRSH
5. SW1M
6. W0LF
7. BR4T
8. B0MB
9. WZRD
10. BLKS
11. TLPT
12. GYSR
13. B3SV
14. R3T0
15. DRNK
16. Y0VR
17. 0V4L
18. T1N3
19. D4RK
20. H4RD
21. HRDR
22. L0ST
23. 0B0Y
24. H0M3
25. SHCK
26. TNNL
27. H3LL
28. 4RGH
29. B4DD



Indipendence Day

VERSIONE AMERICANA

Password

LIVELLO	EASY	MEDIUM	HARD
Washington	DBKHN	DBKMO	DBKQO
New york	GBKHW	GBKMX	GBKQX
Paris	LLSHW	LLSMX	LLSQX
Moscow	NL9HW	NL9MX	NL9MX
Tokyo	R39JD	R39NF	R39RF
Oahu	T59HW	T59MX	T59QX
Las Vegas	Z99HY	Z99MZ	Z99QZ
Mothership	399HG	399MH	399QH

Tobal 2

VERSIONE EUROPEA

Game Shark Codes

Energia Infinita P1
80123E70 0100

Energia Infinita P2
801260B4 0100

Senza Energia P2 (non attivare con l'Energia Infinita P2)
801260B4 0000

Stamina Infinita P1
80125760 018E

Command & Conquer (2° Parte)

Il mese scorso vi abbiamo propinato la prima tranche di trucchi e tattiche riguardanti C&C, ma le lezioni non sono ancora finite! Ritornate quindi ai vostri posti e preparatevi a prendere la seconda serie di appunti che, a fine corso, vi consentiranno di infliggere al vostro avversario una serie di disfatte a dir poco memorabili! E sul prossimo numero SoulBlade...

OBIETTIVI PRIMARI

E' cosa nota che uno dei primi edifici nemici da radere al suolo dovrebbe essere la loro *Construction Yard*. Tuttavia, non dovrete comunque dimenticare che nelle ultime missioni la CPU avrà la possibilità di costruire una seconda *MCV* così, non appena avrete abbattuto la loro *Construction Yard* fate immediatamente rotta verso l'aeroporto per tagliare qualsiasi possibile rifornimento di veicoli. E' in occasioni come queste che un bel plotone di *Orca* può tornare veramente utile!

OH, MA CHE BELL'ALBERELLO!

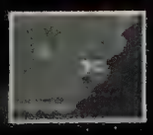
Gli alberi che si trovano in mezzo a due tracciati di *Tiberium* spesso e volentieri agiscono come veri e propri "centri di rifornimento". Questo significa che dopo aver raccolto tutto il *Tiberium* attorno a un albero questo tenderà col tempo a rigenerarsi. In alcune missioni vi troverete ad avere un solo percorso disponibile: cercate di sfruttarlo al massimo prendendo direttamente il controllo dell'*Harvester* e quindi concentrate la vostra azione nelle zone più ricche di minerali, il che spingerà il *Tiberium* a rigenerarsi con una velocità e una frequenza nettamente superiori. In alcuni casi però i cari arbusti si mostreranno stranamente sfaticati per cui, di tanto in tanto, vi capiterà di dover sparare qualche bel missile prime che gli alberelli si decidano di mettersi al lavoro. E' inoltre buona cosa sapere che qualsiasi unità vicino agli alberi, quando questi rilasceranno le loro spore, subirà danni anche di notevole entità!

CLOAK & DAGGER

NOD: Non appena ne avrete la possibilità, costruite immediatamente uno *Stealth Tank* e cominciate ad esplorare la mappa. Nel caso in cui vi imbattiate in una unità di fanti nemici, limitatevi semplicemente a passarci oltre e quindi continuate la vostra marcia sorpassando qualsiasi veicolo. Potrete divertirvi anche parecchio bloccando gli *Harvester*!

PENNICHELLA IN GIARDINO

E' possibile piazzare dei sacchi di sabbia davanti alla vostra base in modo tale che le vostre truppe e i veicoli possano comunque passarci attraverso in modo relativamente semplice, mentre i vostri avversari saranno invece costretti ad attaccare i vostri avamposti seguendo dei percorsi obbligati. Potrete quindi piazzare un'unità o più di soldati armati di Bazooka lungo uno dei lati di questi "binari" e quindi bombardare le viarie unità nemici in modo relativamente sicuro. A completare il tutto potrete infine piazzare un paio di *tank* pronti ad accogliere con le dovute cortesie i superstiti che mai dovessero riuscire ad arrivare alla fine della vostra "anticamera".



PANICO

Se avete deciso di lasciare la vostra base non protetta (e dopo aver letto quanto abbiamo scritto finora dovreste essere abbastanza tonti per fare una cosa del genere) e vedete un *Commando* o un Ingegnere che si aggira tranquillo tra le vostre strutture aspettate fino a quando il simpatico ometto non sarà vicino al suo obiettivo e quindi vendetelo. Così facendo, non solo incamererete un discreto quantitativo di denaro, ma le truppe che appariranno sullo schermo potranno opporsi agli invasori. In alternativa, se un ingegnere nemico si trova in cammino limitatevi semplicemente a ordinare a un ingegnere alleato in perfetta efficienza di condurlo indietro. Purtroppo pper quanto efficaci, questi espedienti risultano piuttosto stupidi e molto costosi quindi vi converrà tenere sempre un presidio di uomini all'interno della vostra base in modo da poter fronteggiare qualsiasi tipo di invasione "aliena".

CORRIERE ESPRESSO

Una corretta combinazione di elicotteri e *Commando* può dar vita ad azioni altamente distruttive. Una tattica particolarmente efficace consiste nel droppare un commando di uomini vicino alle forze nemiche e quindi impartirgli il comando "Guard". Il ragazzo inizierà a eliminare soldato dopo soldato limitandosi però ad aspettare il nemico e attaccando solo quando gli avversari saranno a portata delle sue armi. Purtroppo, così facendo, nel preciso istante in cui sul luogo farà la propria comparsa un *Circle* oppure un *Buggy* il vostro fighter sarà k.o. e, considerando l'elevato prezzo di un *Commando* (1000 $), potrete anche decidere di optare per una pattuglia composta da cinque lancia fiamme (NOD) o sei granatieri (GDI). E immaginatevi un po' la gioia che potrete provare facendo atterrare un *Chinook* alle spalle di un avamposto nemico per poi scaricare 5 *commando* che, in men che non si dica, inizieranno a distruggere qualsiasi edificio si trovi sulla loro strada!

COMMANDO VS HARVESTER

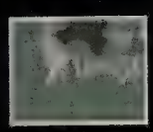
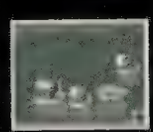
Brillanti quando si trovano opposti a soldati ed edifici i *Commando* si rivelano un'arma del tutto inefficace persino contro i veicoli più scarsi. Gli *Harvester*, tuttavia, possono essere attirati nei pressi della vostra base (che dovrebbe essere fornita di una buona serie di obelischi, torrette, carri e così via) sparandogli contro e quindi dirigendo i vostri uomini verso casa. Una volta attaccato, l'*Harvester* cercherà di planare su di voi e seguirà le orme del nostro povero soldatino fino ad arrivare sotto le torrette della vostra base!

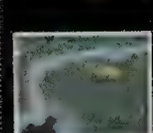
ELICOTTERI A GO-GO

Se notate che gli elicotteri nemici tendono ad atterrare sempre in una determinata locazione durante una missione (oppure che si concentrano tutti in zona) piazzate una vostra unità proprio sotto il mezzo nemico e vedrete che questo non sarà più in grado di atterrare. Il poveretto si troverà così costretto a volteggiare all'infinito permettendovi di mettere insieme un paio di ragazzi armati di Bazooka con i quali potrete cimentarvi in una fantastica e divertentissima variante del "tiro al piccione"!

CHEMICAL BROTHERS

I *Chemical Warriors* funzionano esattamente nello stesso modo dei lanciafiamme, ma con due importanti differenze. Per prima cosa, i *Chemical Warriors* riescono ad infliggere una mole di danni quasi doppia rispetto ai piccoli piromani e, secondo, le loro tutte protettive gli consentono di camminare lungo i percorsi di *Tiberium* senza subire alcun danno. Fate quindi in modo di sfruttare a dovere queste abilità per attirare le truppe nemiche in zone radioattive per poi finire i superstiti senza correre il rischio di perdere omini preziosi.



UN CARRO MEDIO, PREGO

Efficaci soprattutto quando si trovano ad operare in gruppo, i *carri medi* dei GDI sono l'ideale per gli attacchi di base visto la loro spiacevole tendenza a soccombere sia agli attacchi degli *obelischi* (a causa della loro scarsa resistenza) sia a quelli della fanteria (per via della loro bassa velocità di manovra). Cercate quindi di non esporre mai queste unità e fate in modo di accompagnarle le loro azioni con gruppi di fanti, altrimenti correrete il serio rischio di vedere le vostre formazioni decimate in un batter d'occhio!

GET DOWN!

Lasciando da parte i loro punti deboli a parte, i carri medi sono dotati di un ottimo rapporto costo/potenza di fuoco così, nel malaugurato caso in cui vi doveste venir a trovare nel bel mezzo della fanteria nemica senza uno straccio di gruppo di supporto, cercate per prima cosa di sfoltire un po' le truppe sparando sui soldati. Con un po' di fortuna i garzoni si butteranno a terra per cercare riparo ed a quel punto voi potrete muovere i vostri mezzi su di loro splattandoli con maggiori calma e precisione!

COLLOQUIANDO CON...
BAZOOKAMAN

Nonostante il loro elevato potere distruttivo le truppe armate di Bazooka sono estremamente lente nei movimenti e quindi facile bersaglio per unità rapide e veloci come una truppa di *Mini Gunner*. Proteggete adeguatamente i vostri uomini o vi ritroverete a subire cocenti disfatte.

TORRETTE E CARRI

Non raccomando quasi mai di mettere in campo formazioni molto numerose di granatieri in attacchi basati su forze miste, ma questi simpatici energumeni posso essere efficacemente impiegati come unità separate per attaccare bersagli fissi. Conducete un'allegra combriccola di bombaroli vicino a una torretta, una base *SAM*, un *tank* o contro un *Obelisco* e quindi date il via alle danze! Il tutto risulterà ancora più divertente nel caso in cui decidiate di mettere in campo una forza mista composta da Jeep e granatieri, dato che le Jeep eviteranno loro di essere splattati mentre i piccoli omini si lanceranno in temerari blitz dall'interno del loro piccolo e sicuro nascondiglio.

LANCIAFIAMME

I granatieri sono particolarmente efficaci per mettere k.o. le noiose formazioni di omini armati di lanciafiamme. Inoltre fungono anche contro le consuete formazioni a base di fanti e soldatini sfusi.

FANTERIA LEGGERA

Questi agili soldati in realtà costituiscono lo zoccolo duro di qualsiasi esercito e sono dannatamente efficaci se raggruppati in maniera sapiente contro formazioni di soldati avversari. Provate a inviare una formazione di medie dimensioni all'interno della base nemica per ingaggiare un combattimento con le forze di difesa e completate l'opera inviando sul posto un manipolo di ingegneri scortati dai fanti...

NOD APACHE

Questi fantastici *Chopper* d'assalto sono vere e proprie *Guard Tower* volanti, l'arma ideale per eliminare in un batter d'occhio nugoli di fanti GDI. Fino a quando il vostro avversario non potrà avvalersi dell'ausilio di qualche bazooka o di un certo supporto balistico, gli elicotteri si riveleranno efficaci anche per ammorbidire eventuali veicoli di supporto che verranno eliminati senza grossi sforzi dalle vostre truppe di terra. Gli *Apache* possono anche distruggere gli *Orca* mentre questi si trovano ancora sulle loro piattaforme: il loro impiego è però altamente sconsigliato in zone protette da *Advanced Tower Guard*, fanteria armata di bazooka, *Mammoth Tank* e *LanciaRazzi*!

APACHE VS ORCA

Una delle differenze principali tra *Apache* e *Orca* è che i primi utilizzano mitragliatori invece dei razzi e sono molto più efficaci in caso di attacchi condotti contro la fanteria. Una differenza negativa invece è che gli *Apache*, al contrario degli *Orca*, impiegano molto più tempo per svuotare le proprie stive, il che li renderà invitanti bersagli per un lungo periodo di tempo. Dovendo fare un paragone direi che il potenziale distruttivo dei due mezzi si mantiene più o meno sullo stesso livello con gli *Orca* che però danno il massimo contro i bersagli più lenti e corazzati.

ORCA

Se siete un GDI e state per essere assaltati, inviate sul posto una o due *Orca* e quindi fategli distruggere l'elicottero. Il miglior modo per riuscire in una simile impresa è quello di "lockarlo" quando si trova al suolo perché così facendoi vostri mezzi continueranno a seguirlo anche in volo, scaricandogli contro tutto il loro arsenale di armi!

TRANSPORT TYCOON

I *Chinook* possono essere armi tremendamente efficaci per trasportare eventuali ingegneri all'interno delle basi avversarie senza essere costretti a dialogare con le loro difese frontali. In questo caso però vi troverete a fare i conti con le postazioni *SAM* quindi cominciate la vostra azione inviando sul posto un *Orca* o un elicottero d'assalto e siccome la CPU non può cambiare il bersaglio della batterie SAM in corsa, questi verranno lanciati contro il primo bersaglio che è entrato nel loro raggio d'azione, permettendo così al vostro piccolo *Chinook* farcito di ingegneri di sgusciare attraverso le maglie della difesa nemica. Sfortunatamente bisogna considerare che gli elicotteri da trasporto tendono sovente a volteggiare un paio di volte intorno alla zona di atterraggio prima di toccare il terreno diventando così un facile bersaglio. Per questo e altri motivi vi consiglio di impiegare questi mezzi per depositare forze sul campo di battaglia in zone relativamente sicure.

VOGLIO UN SILO, SÌ LO VOGLIO...

Un metodo relativamente semplice per mettere in crisi l'intelligenza artificiale è quello di catturare il maggior numero di silos avversari possibile (ovviamente dovrete puntare su quelli pieni) e quindi mettersi comodi ad aspettare fino a quando l'AI non ne costruirà un altro. Potrete così passare alla cattura anche del secondo edificio guadagnando la bellezza di 1075 crediti a botta!

COMMANDO VS TORRETTE

Se state incontrando qualche problema nell'eliminare una particolare postazione nemica, cercate di inviare sul posto un finto bersaglio così da attirare il fuoco della torretta e, mentre il vostro nemico spreca colpi e tempo contro il poverino, lanciategli contro il piccolo Schwarzy in modo da far saltare l'intera baracca!

MANO NELLA MANO

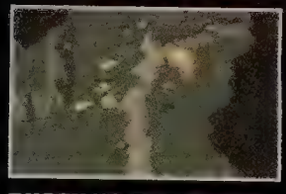
Riuscire a catturare un *Hand* dei NOD non è sicuramente un'impresa semplice, anche perché ogni qualvolta i vostri ingegneri gli si faranno abbastanza vicini sullo schermo farà la propria comparsa un manipolo di soldati nemici che in men che non si dica spazzerà via i nostri uomini. Per ovviare a questo spiacevole inconveniente provate a designare l'edificio come fosse la vostra caserma primaria e tirate fuori un paio di truppe armate di lanciafiamme il più rapidamente possibil, quindi utilizzatele per tenere l'edificio fino a quando non potrete guadagnare altri ingegneri.

VAPORETTO

Le *Gunboat* potranno anche sembrare unità molto potenti, ma sono dotate di un'intelligenza artificiale piuttosto scarsa. Per questo motivo cercate di muovere un *Minigunner* verso una *Gunboat* fino a quando non sarete abbastanza vicini da attirare la sua attenzione senza che però la piccola possa spararvi. Nonostante non possa ancora colpirvi, la nave avrà comunque selezionato il vostro uomo come bersaglio ignorando così eventuali nuove unità che le si faranno attorno. A questo punto non vi resterà altro da fare che muovere qualcosa di pesante verso la bagnarola per poi aprire il fuoco mentre la nave è impegnata ad ammirare la vostra fanteria. A questo proposito è bene ricordare che le *Gunboat* possono essere eliminate con un singolo colpo di *obelisco* così, nel caso in cui veniate sorpresi da una serie di incursioni portate sulle vostre rive, limitatevi a costruire una barriera con sacchi di sabbia sul lato del fiume e lasciate loro un piccolo ricordino!

UN SACCO DI SABBIA

I sacchi di sabbia possono essere utilizzati per contenere unità nemiche all'interno della loro base oppure per tenere i loro *Harvester* lontani dai campi di *Tiberium*. Ovviamente vi ci vorrà tempo prima di poter disseminare in modo soddisfacente questi sacchi lungo l'intera mappa di gioco, tuttavia si tratta di una tattica di sicura efficacia dato che, una volta ultimata, vi consentirà di estendere il vostro controllo sull'intero campo di gioco relegando i vostri avversari in posizione subordinata!



BUGGY VS GRANATIERI

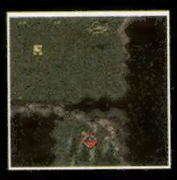
Come saprete molto bene, i granatieri possono essere devastanti se opposti contro gruppi di soldati. Per fortuna potrete sempre porre un freno a questo attacchi utilizzando l'eccellente raggio d'azione e la mobilità delle *Dune Buggy* per zompare nel bel mezzo della formazione nemica, attaccare e quindi darvela a gambe prima di subire danni eccessivi. Ovviamente, per attuare questo tipo di tattica, dovrete mantenere sempre un controllo costante su tutte le unità impegnate nell'azione altrimenti vi ritroverete con qualche spiacevole sorpresa.

SCIVOLATO!

Attirare le unità nemiche verso le zone meglio protette della vostra base è sempre una buona tecnica da utilizzare, ma visto che potrete attirare gli *Harvester* solamente utilizzando unità che possono essere schiacciate vi capiterà spesso di perdere qualche plotone di uomini lungo il tragitto. A questo proposito, ricordatevi che le *Recon Bike* non sono solo "schiacciabili" (oltre che capaci di attirare i vari *Harvester* lontano dal loro lavoro di raccoglitori di *Tiberium*) ma sono anche sufficientemente veloci per mantenersi sempre a un certa distanza di sicurezza oltre che abbastanza agili da sfuggire a eventuali *tank* provenienti dalle "regioni oscure" della mappa. E vai così!

BYE BYE BRADLEY

Se sottoposto ad un attacco da parte dei GDI, un Bradley solitario non è niente più che un relitto che attende la sua sorte. A questo punto aspettate che il piccolino azioni le sue contromisure quindi inviate sul posto un gruppo di granatieri che dovrebbero essere in grado di risolvere la situazione con una certa facilità.



TANK YOU NOD!

I NOD soffrono di un certo svantaggio rispetto ai loro avversari per quel che riguarda il settore *Tank*, avendo a disposizione solo il *Bradley* contro gli *Abrams* e i *Mammoth* dei GDI. Il *Bradley* risulta abbastanza scarso anche in caso di attacco contro la fanteria perché il suo cannone da 70mm non è stato studiato per affrontare bersagli così piccoli ed agili. Il Bradley è comunque un mezzo dotato di un buon raggio d'azione e possiede sicuramente una notevole potenza di fuoco, il che lo rende il mezzo ideale per gli attacchi condotti contro obiettivi, per così dire, "pesanti". Provate a mettere in piedi una linea di tank per proteggere i vostri edifici o per effettuare un assalto frontale, non dimenticando di unire al gruppo truppe munite di lanciafiamme e qualche bel *Minigunner* per risolvere eventuali contenziosi con la fanteria nemica. I *Bradley* sono inoltre la spalla ideale per appoggiare unità deboli ma utili quali, ad esempio, l'artiglieria.

ARTIGLIERE CHA-CHA-CHA

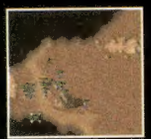
Le unità di artiglieria possono risultare sia una manna dal cielo che una vera e propria sciagura. Il loro incredibile raggio d'azione le rende l'arma ideale per eliminare le unità nemiche prima che queste possano avvicinarsi troppo ai vostri avamposti oltre che per ammorbidire le prime linee di difesa della base avversaria. Sfortunatamente la loro resistenza ai colpi è pressoché nulla per cui basterà anche un singolo colpo portato da un *Orca*, un *Abrams* o un paio di granate per vedere andare la vostra postazione in fumo. Cercate quindi di proteggere i vostri avamposti con dosi massicce di *Bradley* e fate in modo di avere nelle vicinanze un comodo e sicuro centro di riparazione. In caso di attacco nemico settate le vostre forze di difesa con l'opzione "Guard" e fate allontanare l'artiglieria in modo che i *tank* e i vostri uomini non si diano alla fuga dimenticandosi qualche pezzo da novanta. Oltre a ciò l'artiglieria rappresenta una buona postazione di allarme che vi informerà prontamente su eventuali spostamenti nemici diretti verso la vostra base. A questo proposito un trucco: non ordinate mai a queste unità di attaccare. Infatti se darete il comando di bersagliare una torretta nemica, le vostre unità si metteranno in movimento entrando nel raggio avversario il che vi porterà a perdere l'intero plotone. La cosa migliore da fare è quella di prendere le unità e muoverle quadrato dopo quadrato fino a quando le postazioni nemiche non entreranno nel vostro raggio di tiro. A questo punto non vi resterà altro da fare che lasciare le vostre truppe e preparare le difese del caso e vedrete che l'artiglieria comincerà a bersagliare automaticamente le postazioni avversarie senza correre il rischio di venire fatta a pezzi.

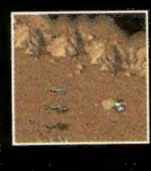
GRIGLIATA DI GRUPPO

Cosa possiamo dire dei *Flame Tank*? Dunque, fino a quando vi troverete a lottare contro la fanteria, i vostri avversari potranno dire addio a circa 20 uomini al secondo. Inoltre, questi mezzi risultano anche dannatamente efficaci se opposti a edifici o altri veicoli, tuttavia sono piuttosto deleteri se usati in congiunzione con le vostre stesse truppe e questo per via del loro raggio d'azione e per la poca cura che i comandanti di questi veicoli mettono nell'identificare le unità avversarie dalle vostre. Quando è possibile, cercate sempre di accompagnare a queste unità una truppa di soldati armati di bazooka (da tenere dietro di loro). In caso di attacco invece limitatevi a seguire queste semplici regole: non usate mai la fanteria e muovetevi sempre con carri prima che i maledetti possano giungere in prossimità della vostra base. Una pattuglia di *Orca* dovrebbe essere in grado di eliminarli senza grossi problemi prima che i simpaticoni possano farsi un po' troppo invadenti.

POWER UP!

Se il vostro *Powermeter* dovesse scendere sotto il livello richiesto (costruendo troppo edifici senza avere abbastanza energia o a causa della distruzione di alcune vostre centrali) tutto il vostro complesso si troverà a soffrire di black-out e improvvisi cali di tensione. Gli *Obelischi della Luce*, le *Advanced Guard Tower*, i *Centri di Comunicazione*, gli *Advanced Communication Center* e i *Templi* dei NOD smetteranno quindi di funzionare mentre molti altri edifici vedranno drasticamente ridotte le loro capacità produttive. Un calo di tensione sembra causare un rallentamento pari a circa il 50% nel lavoro delle vostre officine, mentre un completo black-out potrà abbassare la produzione di circa il 10% rispetto a condizioni normali. Con delle premesse del genere capirete bene la necessità di avere sempre a disposizione un eccesso di energia specialmente nel caso in cui le vostre linee di difesa siano costituite da *Obelischi* e *Guard Tower*. E' anche dannatamente noioso dover aspettare per un ritardo nei tempi di produzione per cui, in condizioni particolarmente critiche, la cosa migliore da fare è quella di iniziare a vendere parte degli edifici "secondari" in modo da incamerare un po' di denaro e, contemporaneamente, riattivare almeno una parte delle difese necessarie alla sopravvivenza del vostro complesso.





TORRE, MI RICEVETE?

Come probabilmente molti di voi avranno già notato, le *Guard Tower* di base sono l'ideale per bloccare gli assalti portati con la fanteria. In gruppi di due o tre queste possono (con il loro rapido volume di fuoco) mettere fuori combattimento anche grossi gruppi di soldati prima che questi si avvicinino troppo al vostro avamposto.
Tuttavia, a causa della loro scarsa efficacia contro i veicoli, è buona cosa affiancare sempre a queste postazioni una o due linee di soldati armati di bazooka in modo da ammorbidire i mezzi nemici più pesanti. In questi casi però non settate assolutamente i vostri uomini con l'opzione "Guard", ma lasciateli liberi di selezionare il loro bersaglio da dietro le barriere costituite dalle torri. Se proprio volete esagerare potrete affiancare al tutto anche un paio di *tank* da utilizzarsi contro quelle unità dotate di una gittata maggiore di quella delle vostre torrette. Così facendo sarete in grado di respingere anche attacchi di una certa entità oltre che eliminare cospicui nugoli di lanciafiamme senza correre il rischio di subire pesantissime perdite.

COLLOQUIANDO CON...
STEALTH TANK

Nelle sezioni avanzate del gioco vi troverete a venire in contatto con i *Tank* invisibili. Tralasciando per qualche istante la loro forza ed aggressività, queste unità sono anche in grado di eseguire alcuni trucchi capaci di gettare nella confusione più totale le truppe nemiche. Possono ispezionare enormi porzioni di mappa, mettersi a gironzolare attorno alla base nemica senza essere notati e persino formare una barriera invisibile tra un *Harvester* nemico e la sua base. Potranno essere inoltre utilizzati per scortare eventuali unità vulnerabili agli attacchi aerei attirando così in pericolose imboscate i mezzi avversari.

INVISIBLE MAN

Dato che non potrete vedere queste unità fino all'ultimo istante, il modo migliore per prevenire un eventuale attacco da parte di carri invisibili è quello di bloccare l'accesso alla vostra base piazzando una serie di *tank* attraverso i ponti e all'esterno delle aree periferiche che circondano il vostro complesso. E' inoltre buona abitudine circondare la vostra base con alcune *Guard Tower* in modo da poter colpire senza grossi problemi eventuali carri che faranno la loro comparsa sullo schermo e, nel caso in cui siate particolarmente paranoici, costruite un sistema di ingresso (usate dei sacchi di sabbia come porta che solo voi potrete "aprire" vendendo e quindi ricomprando il pezzo incriminato). Se, per qualche ragione, voi sospettate che un carro invisibile si trovi in qualche posto particolare, inviate le vostre unità a pattugliare la zona e mettevi in pace con la vostra coscienza. Ed ora un piccolo trucco per riuscire ad identificare la posizione di eventuali unità invisibili: per prima cosa selezionate un *Orca*, quindi muovete il cursore sulla mappa radar e... Ta Dah! Se il cursore diventa rosso vuol dire che in quella posizione si trova un carro nemico altrimenti potrete continuare paciosi per la vostra strada sicuri di non trovarvi con un bel *Tank* che vi aspetta davanti alla porta di casa!

THE WALL

Se avete abbastanza soldi per poter procurarvi dei *Tank* invisibili, allora una buona tattica è quella di utilizzarli come una sorta di muro. Mentre sono nascosti infatti l'intelligenza artificiale non sarà in grado né di attaccare né di avanzare così, non solo potrete bloccare l'intera area, ma addirittura posizionare la vostra artiglieria dietro i *tank*, fuori dal raggio d'azione dei vostri avversari e quindi cominciare a bombardare le installazioni che più vi aggradano!

DIFESA A OLTRANZA

Per la miglior difesa dalle vostra base posizionate una *Advanced Guard Towers* e delle torri standard insieme lungo il perimetro del vostro complesso. Le *Advanced Tower* vantano la stessa efficacia delle postazioni *SAM* nel contrastare gli attacchi portati dal cielo mentre le torrette normali vi consentiranno di bloccare l'avanzata anche di eventuali mezzi pesanti. Purtroppo entrambi i gingilli sono poco efficaci se opposti a veicoli particolarmente veloci, per cui cercate sempre di tenere un paio di *tank* a portata di mano.

MENO A PIU'

Anche quando avrete avuto accesso alle centrali energetiche di secondo livello ricordate che costruire due centrali standard viene a costarvi poco di più un *Advanced Power Plant* (la spesa è superiore di circa 100$) e che, oltre a rendere la vostra base più grande, avere due stazioni vi eviterà il rischio di rimanere senza energia a causa di un attacco nemico andato a segno. Infatti, anche se perderete una delle due centrali potrete sempre rimediare alla situazione vendendo un paio di edifici per recuperare l'energia necessaria a mantenere in funzione i vostri sistemi di difesa e procedere con tutta calma alla ricostruzione dell'impianto distrutto.

AZION MUTANTE!

Se immaginate di dar vita ad azioni a base di elicotteri non compratevi assolutamente come mezzi distinti. Comprate sempre i *pads* visto che 1) voi avrete sempre un elicottero, 2) è circa cinque volte più veloce nella fase di produzione e 3) non sarete costretti a riorganizzare i vostri velivoli manualmente quando questi torneranno alla vostra base per rifornirsi di carburante e munizioni. Inoltre, cercate anche di costruire i *pads* insieme così che, se invierete una squadra raggruppata ad attaccare un singolo obiettivo, tutti piomberanno sul bersaglio nello stesso istante.

CANNONE CHE PASSIONE!

Gli Ion *Cannon* sono una delle armi più sfiziose di tutti il gioco. Usateli nei momenti giusti durante gli attacchi e sarete in grado di eliminare: 5 truppe, un *Light Tank*, un *Flame Tank*, una torretta, un *Obelisco* (mooolto utile) o addirittura un carro invisibile!

COLLOQUIANDO CON...
SACCHI DI SABBIA, CANCELLI E MURI

I sacchi di sabbia sono un ottimo sistema per isolare la base nemica circondandola con le vostre mura e sistemi difensivi. I tre tipi di cancellate che potrete usare presentano ognuno una diversa resistenza e dopo aver ricevuto un certo numero di colpi si deterioreranno scendendo al livello successivo. Le mura hanno tre livelli, le cancellate due e i sacchi di sabbia uno.

TUTTI FUORI!

Tra gli edifici i sacchi di sabbia si rivelano un ottimo sistema di difesa (tanto più che potranno essere poi venduti nel caso in cui ostacolassero lo sviluppo del vostro complesso). Non preoccupatevi quindi di espandere la vostra base, ma cercate sempre di sfruttare al meglio lo spazio a disposizione, evitando di ammassare edifici gli uni sugli altri e spalmando le vostre costruzioni e in mezzi in modo che tutte le zone del vostro complesso risultino facilmente difendibili nel caso di una incursione nemica.

CANCELLI PORCELLI

Se siete terrorizzati dagli *Stealth Tank* o dalla possibilità che un Commando o degli ingegneri si insinuino nella vostra base mentre voi siete impegnati da un'altra parte, usate i sacchi di sabbia a mo' di cancelli. Costruiteli e vendeteli così da "aprire" e "chiudere" tutti gli accessi al vostro complesso cercando al contempo di edificare una serie di "imbuti" e corridoi adeguatamente difesi nei quali convogliare le forze avversarie (ad esempio, una fila di *Guard Tower* che controllano l'accesso a una determinata zona). Nel caso in cui questa tecnica non fosse attuabile, cercate di costruire la vostra base come due polmoni racchiudendo tutti gli edifici che non necessitano di accesso (come i *Power Plant* e i centri di comunicazione) all'interno di mura protettive.

SACCHI DI...

Lo so, è noioso, ma i risultati sono garantiti! Cominciate a costruire una striscia di sacchi di sabbia che parte dalla vostra base fino a raggiungere quella avversaria vendendo man mano che avanzerete le parti del muro più vicine al vostro complesso. Una volta raggiunta la base nemica iniziate a costruirle attorno bloccando qualsiasi entrata o uscita limitando, dove è possibile, l'accesso a tutti quegli edifici che producono truppe e unità di fanti. Fatto ciò non vi resterà altro che piazzare uno o due *Obelischi della luce* al centro della base nemica, prendere il pop-corn, svaccarvi in poltrona e godervi lo spettacolo!

CENTRO SPECIALIZZATO VIDEOGAMES, MODELLISMO E GIAPPONESERIE

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ORDINA AL

0541/786496

FAX 0541/786621

06/56339373

FAX 06/56341133

47037 RIMINI - Via Sigismondo, 36 - Tel. 0541/786496 - Fax 0541/786621

00121 OSTIA LIDO - ROMA - Via delle Canarie, 19 - Tel. 06/56339373 - Fax 06/56341133

PSX JAP

Ace Combat 2	L. 139000
Armonred Core	L. 139000
Draculax	L. 149000
Final Fantasy VII	L. 129000
Final Fantasy Tactis	L. 139000
Figthers Impact	L. 139000
Gundam the Battle Master	L. 139000
Macross Digital Mission UF-X	L. 139000
Puzzle Arena Toshinden	L. 139000
Raiden DX	L. 139000
Ranma 1/2	L. 139000
Runabout	L. 119000
SD Gundam	L. 139000
Super Robot Shooting	L. 149000
Soul Edge	**L. 109000**
Super Puzzle Fighter II	L. 139000
Tenka (USA)	L. 119000
Time Crisis	L. 149000
Tobal 2	L. 139000
Toshinden 3	L. 139000
Zero Divide - The Secret Whis	L. 139000
Wing Over	L. 119000

SATURN JAP

Bio Hazard	L. 119000
Can Can Bun	L. 129000
Cyberboot	L. 119000
D-X Hird	L. 119000
Fifa 97 (USA)	L. 129000
Groove on Fight	L. 119000
Idol Jansi	L. 109000
Lunar	L. 129000
Lupin	L. 129000
Last Bronx	L. 129000
Macross	L. 129000
Manx TT	L. 119000
Marvel Sup. Her. US Strett Fight.	L. 129000
Mazinga	L. 129000
My Best Friend	L. 109000
Nono Hospital	L. 149000
Kaky 6	L. 189000
Puzzle Bobble 3	L. 109000
Salamander de Luxe Plus	L. 129000
Samurai Spirit RPG	L. 129000
Star Figther 3000	L. 99000
Sky Target	L. 119000
Skull Fang	L. 119000
Sonic Jam	L. 129000
Thunder Force V	L. 129000
The Feat Lighting	L. 129000
Victory Goal 97	L. 119000
Z Gundam	L. 119000

Assortimento completo giochi europei per N64 - PSX - SAT

GIOCHI PER PC

NINTENDO 64

Blast Doze	L. 125000
Cruising USA	L. 140000
Doraemon	L. 189000
Doom 64 USA	L. 150000
Go Go Trouble Maker	L. 189000
Hang Time USA	L. 100000
Human Grand Prix	L. 165000
International S.S. Soccer 64	L.
Killer Instinct USA	L. 185000
King of Pro Baseball	L. 140000
Mario Kart USA	L. 175000
Mario Kart 64 + Joy Pad	L. 199000
Multi Racing Champion Ship	L. 199000
Saint Andrews (Golf)	L. 140000
Star Wars USA	L. 195000
Star Fox	L. 195000
Super Mario 64	L. 165000
Top Gear Rally	L. 199000
Wave Racer	L. 175000
Wild Choppers	L. 199000
J. League	L. 195000
J. League Live	L. 125000
Turok USA	L. 195000
Turok Jap	L. 175000
War Gods	L. 189000

ACCESSORI N64

Extension Cable	L. 15000
Jolt Pack	L. 49000
Super WHS Cable	L. 35000
Scart	L. 50000
Av Cable	L. 50000
Adattatore Universale	L. 55000
Joipad Colorati	L. 60000
Memori Card	L. 40000
Mad Catz N64	L. 179000

ACCESSORI SATURN

Joypad	L. 50000
Scart	L. 20000
Analog Control	L. 139000
Adattatore Universale	L. 50000
Joystic 16 tasti 2 Players	L. 280000
Volante	L. 109000

PSX ACCESSORI

Joypad Analogico	L. 129000
Grip Joypad (RPG)	L. 69000
Joypad	L. 50000
Gun	L. 79000
Aduanced Analog Racing Cont.	L. 69000
Multitape	L. 89000
Link Cable	L. 25000
Memori Card 8 Mega	L. 75000
Mad Catz	L. 129000

Formula Zero Volante PSX, SAT, N64 L. 149000
Avenger PSX, SAT - GUN L. 79000

CONSOLE

Nintendo 64 Jap+Scart	L. 380000
Sony Playstation Jap	L. 499000
Sony Playstation Euro	L. 299000
Sega Saturn Jap	L. 399000
Super Famicom	L. 250000
S. Nes Scart U.S.A.	L. 190000
Super Nintendo	L. 220000
Mega Drive II Jap Pal	L. 189000
Game Gear Color + 2 Game	L. 230000
Game Boy + Game	L. 119000
Game Boy Pocket + Game	L. 139000

TAMAGOTCHI

D'IMPORTAZIONE PER LA TUA COLLEZIONE

MAGIC

CINESI - FRANCESI - COREANE GIAPPONESI E AMERICANI

Gadget di Dragon Ball
Lamù - Lupin
Ranma 1/2 - Sailor Moon
Gundam - Goldrake
Hello Kitty
Modellini in resina, vinile e plastica.
Video cassette originali

CD Musicali dei tuoi eroi giapponesi.

L. 29.000

VISITATECI

NOMI E MARCHI SONO PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

gli specialisti

PRESENTANO:

IL PRIMO E ORIGINALE

NINTENDO 64 CHROME

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA (CONSEGNA IN 24H)
SERVIZIO RIVENDITORI ALTAMENTE QUALIFICATO
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY